

TOOL KIT



BRAINSTORMING

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVI

SCOPI

Stimolare la generazione di idee, raccogliendone il maggior numero possibile.

Raccogliere elenchi di idee spontanee pensate dai membri del gruppo al fine di trovare nuove soluzioni originali e calzanti per problemi specifici.

Ridurre le inibizioni sociali tra i membri del gruppo, aumentando la creatività generale di quest'ultimo.

Il brainstorming è un ottimo modo per generare un gran numero di idee che non si potrebbero sviluppare semplicemente sedendosi con carta e penna alla mano. La specificità e l'intento del brainstorming è quello di sfruttare il pensiero collettivo del gruppo, favorendo l'emergere di nuove idee a partire da un coinvolgimento reciproco, ascoltando e lasciandosi influenzare da altri pensieri già intavolati.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI



Il brainstorming è un metodo collaborativo ben noto in cui un gruppo di persone si riunisce per generare nuove idee e soluzioni intorno a uno specifico ambito di interesse, nel tentativo di eliminare possibili inibizioni. Si tratta di attivare intenzionalmente la zona cerebrale che ha più a che fare con la produzione creativa inibendo il senso razionale di valutazione. In questo modo le persone sono in grado di pensare più liberamente e propongono un maggior numero di idee nuove e spontanee. Tutte le idee vengono annotate senza critiche e dopo la sessione di brainstorming vengono valutate.

Questo metodo combina un approccio rilassato e informale alla risoluzione dei problemi con il pensiero laterale. Per ottenere il massimo dalla sessione di brainstorming, scegliete un posto comodo per sedervi e pensare. Riducete al minimo le distrazioni per concentrarvi sul problema da risolvere e prendete in considerazione l'uso di mappe mentali per organizzare e sviluppare le idee.

ISTRUIZIONI



In spagnolo, il brainstorming si chiama "lluvia de ideas", che letteralmente significa "pioggia di idee". Potete quindi immaginare quanto sia divertente: una pioggia colorata delle cose che vi vengono in mente, non importa quanto siano assurde.

Quattro regole

- *Puntare sulla quantità:* per valorizzare la produzione divergente, con l'obiettivo di facilitare la soluzione dei problemi attraverso la massima quantità che fa la differenza con la qualità. Il presupposto è che maggiore è il numero di idee generate, maggiore è la possibilità di produrre una soluzione radicale ed efficace.
- *Trattenere le critiche:* i partecipanti dovrebbero concentrarsi sull'ampliamento o sull'aggiunta di idee, sospendendo il giudizio e riservando le critiche per una successiva «fase critica» del processo.
- *Accogliete le idee più disparate:* allargare il ventaglio delle possibilità superando il limite del consueto verso nuove prospettive. Questi nuovi modi di pensare potrebbero fornire soluzioni migliori.
- *Combinare e migliorare le idee:* applicando lo slogan "1+1=3" che si ritiene stimoli la costruzione di idee attraverso un processo di associazione.

ISTRUZIONI



Vi sono due tipi di brainstorming.

- *Brainstorming strutturato*: I membri del gruppo si siedono in cerchio. Il leader facilita il brainstorming. Il facilitatore scriverà le idee a rotazione sulla lavagna. L'esercizio verrà svolto in un ordine particolare finché ogni persona non avrà contribuito con un'idea. Se un membro non è pronto con la sua idea può saltare il turno, poi può fornire l'idea o saltarlo di nuovo.
- *Brainstorming non strutturato*: I membri del gruppo possono sedersi disponendosi in qualsiasi forma. Non c'è un ordine di risposta. Il facilitatore motiverà ognuno a fornire la propria idea.

Ogni fase è importante nel processo di brainstorming, se non viene rispettata si ottengono risultati incompleti o svantaggiosi. Saltare le fasi della sessione di brainstorming può essere un errore costoso e un dispendio di tempo. Se tutte le fasi vengono eseguite correttamente, è molto efficace il processo che porta alla generazione di nuove e migliori soluzioni.

ISTRUZIONI



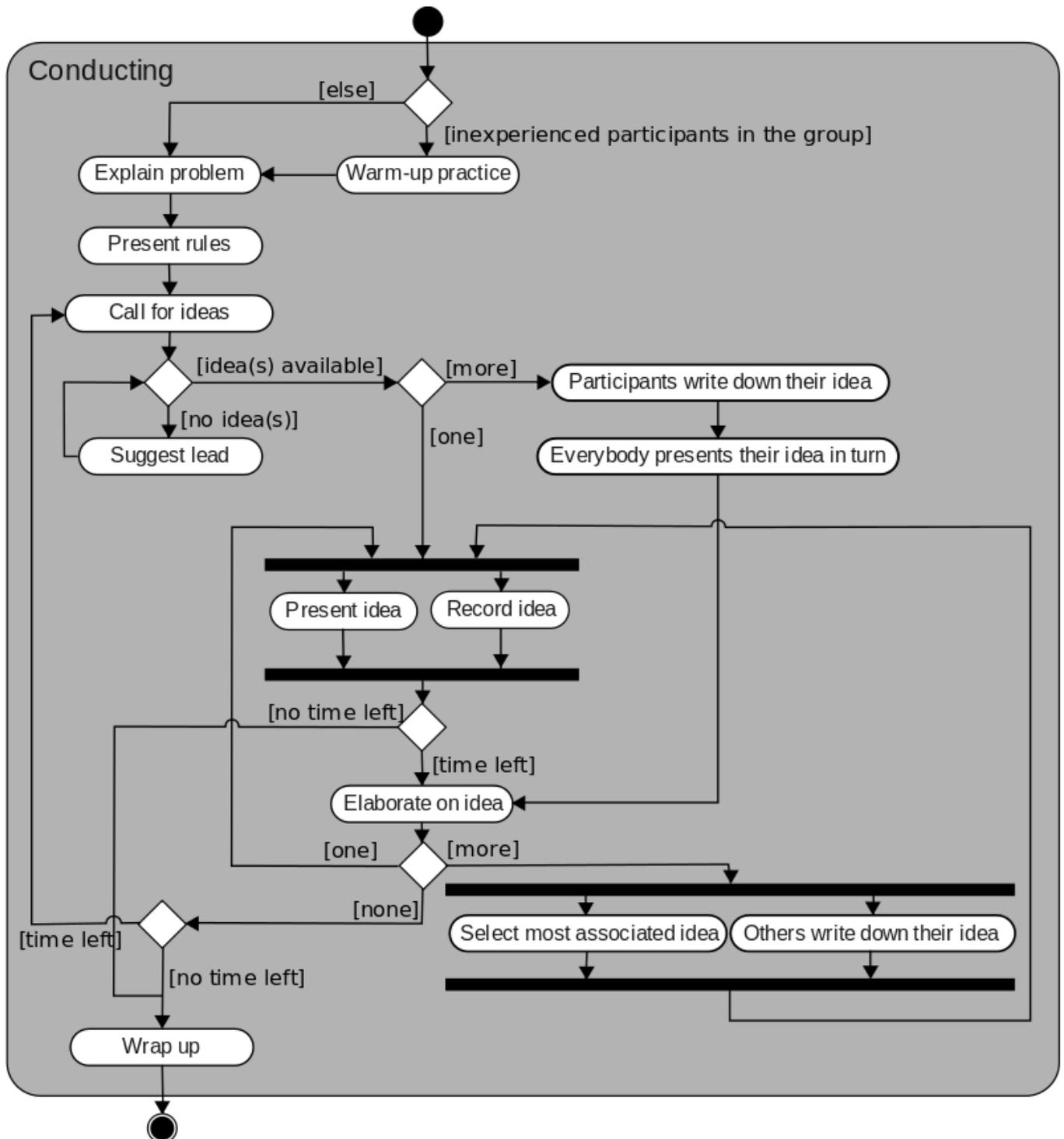
Fasi del Brainstorming:

1. *Selezionare il gruppo:* il facilitatore deve selezionare i membri in numero non inferiore a 5 e non superiore a 20.
2. *Specificare gli obiettivi:* Il facilitatore deve stabilire gli obiettivi e definire il motivo per cui vuole fare il brainstorming. Scoprirà se tutti i membri sono interessati e soddisfatti della domanda centrale selezionata. Consentire alle persone di fare rumore, gridare, ridere e divertirsi.
3. *Definire i ruoli:* il facilitatore deve stabilire il ruolo del leader, del registratore ecc.
4. *Spiegare le regole:* il facilitatore deve spiegare le regole a tutti prima dell'inizio della discussione. Tutti devono avere ben chiare le domande.
5. *Iniziare la discussione:* iniziare i turni di discussione, fare dei turni e produrre idee.
6. *Registrare le idee:* Le idee devono essere registrate e organizzate.
7. *Incoraggiare le idee:* aspettate le idee, non abbiate fretta, i partecipanti devono avere tempo sufficiente per pensare e presentare idee migliori. Il facilitatore deve incoraggiare i membri a presentare le idee e apprezzarle tutte.
8. *Concludere con le idee più disparate.*

ISTRUZIONI



Conduzione delle attività di brainstorming



ESEMPI



1. Associazioni di idee

Questo gioco è molto semplice. Si tratta di stabilire un determinato ordine tra i partecipanti i quali dovranno dire a turno la prima cosa che viene loro in mente. È bene impostare un timer in modo che le persone si sentano obbligate a rispondere rapidamente e non pensino troppo alle loro risposte.

Nathalie: Se dico albero, cosa pensi?

Sophie: Corteccia! e tu Jean!

Jean: Betulla. Lavoro!

Nathalie: Un temperamatite

Jean: Una miniera! Una ricchezza di idee!

Output: Le idee vengono annotate sotto forma di parole chiave, concetti o nuvole di idee.

Suggerimento: Il facilitatore della sessione è fortemente incoraggiato a riprendere alcune delle cose che sono state dette durante il percorso.



2. Gioco di ruolo (mettersi nei panni di ...)

Il gioco di ruolo consiste nell'assegnare a un membro del team un ruolo per porre domande. Si può quindi chiedere a un membro di mettersi nei panni di un cliente, di un dipendente, di un fornitore, di un concorrente e persino di un prodotto. Molto utile quando si cerca il concetto di una campagna pubblicitaria o un punto di vista diverso su un problema ricorrente.

Per esempio:

Jean-Guy: Io sono una bottiglia di Ketchup

Nathalie: Cosa stai sognando?

Jean-Guy: Di sposarmi con un hot dog!

Sophie: Ecco, sei diventato rosso all'improvviso!

Jean-Guy: Sono un ketchup piccante, lo saprai!

Output: Emergeranno idee sotto forma di frasi, frasi o idee.

Suggerimento: per avere successo, l'attore deve calarsi nei panni del personaggio (tono di voce, vocabolario, metodo di pensiero, ecc.) e limitare il più possibile le scorrettezze.



2a) Gioco di ruolo (variante dallo psicologo)

Una variante di questo gioco consiste nel nominare un membro come "psicologo"! Gli altri membri avranno un ruolo assegnato (prodotto, cliente, fornitore, ecc.) I membri hanno un tempo prestabilito per scrivere il loro problema e i loro sintomi su un foglio di carta. Ogni membro presenta poi apertamente il proprio problema e il terapeuta cerca di dare una risposta.

Suggerimento: lo psicologo può assumere in un certo senso il ruolo di portavoce dell'azienda, ma può anche scegliere deliberatamente di assumere un altro punto di vista (il che può rendere più vivaci le discussioni e aprire le idee).



2b) Gioco di ruolo (variante psicanalisi degli oggetti)

Il brainstormer ha il compito di portare a voi oggetti fisici. Ogni membro dovrà psicanalizzare l'oggetto, cercando di assumere un punto di vista diverso da quello dei compagni di squadra.

Ad esempio:

Ospite: Ecco un pomodoro

Jean-Guy: Ho la fobia dei pomodori. Sono pieni di OGM!

Nathalie: Pomodori. È la Toscana. È l'Italia e il vino rosso. Questi sono i miei ricordi d'infanzia.

Sophie: È l'alter ego della mela!

Bastien: Io sono il pomodoro e mi piace essere rilassato. Non mi piace avere fretta!

Ospite: Oh sì, e cosa faresti se fossi un succo di frutta?

Suggerimento: fate gli psicoanalisi costringendovi a indossare occhiali diversi. Questo vi costringerà a pensare al di là dell'oggetto fisico e ad avere idee molto più ricche.



3. E se?

L'idea di questo gioco è quella di porre domande ampie e aperte che inizino con "e se". Il facilitatore lascia poi che ogni partecipante risponda in modo libero ed esauriente e si riserva il diritto di fare domande.

Ad esempio:

Ospite: E se... il vostro prodotto fosse un colore?

Nathalie: Saremmo giallo crema. Come il gelato

Ospite: E se... foste un gelato

Sophie: Saremmo una banana split, doppio cioccolato e caramelle.

Ospite: E se... la vostra bocca fosse piena di carie?

Jean-Guy: Non andrei dal dentista. Odio i dentisti.

Ospite: E se non ci fossero più dentisti?

Risultati: questa attività dà luogo a riflessioni più profonde su questioni sostanziali o molto complesse.

Suggerimento: si consiglia vivamente al facilitatore della sessione di rilanciare ai diversi membri il risultato delle risposte (aggiungendo ovviamente le loro idee) per approfondire le riflessioni del team.



4. Iterazione sprint

Attraverso la formula degli SPRINT CREATIVI da svolgere in team di circa 5 minuti, con un periodo di riposo di 3 minuti, il team può concentrarsi rapidamente sulle idee e poi fare una pausa per rienergizzarsi.

Ad esempio:

Scala a gradini

Ogni persona scrive le proprie idee da sola su carta per 3 minuti. Poi, formiamo un gruppo di 2 persone che a turno leggono ciò che hanno scritto sul loro foglio e aggiungono note ai loro fogli. Successivamente si aggiunge un'altra persona che si unisce al gruppo e che parla PRIMA degli altri. Gli altri membri presentano a turno i loro appunti, seguiti da una breve discussione in cui i membri si scambiano commenti, aggiungono le loro osservazioni e si pongono domande.

Poi si integra un'altra persona... e il brainstorming continua!

Passaggio a sinistra

Ogni persona scrive da sola su un foglio di carta per 3 minuti. Una volta fermato il cronometro, si passa a sinistra! Ripetere fino alla morte!

Risultati: Una serie di idee sotto forma di parole chiave, frasi o nuvole di parole.



5. 6 Cappelli, 6 Posture

Il principio dei cappelli è semplice: ogni cappello corrisponde a una postura, che tutti i membri del team devono assumere contemporaneamente.

Scoprite i 6 colori esistenti, il significato associato e un'illustrazione concreta delle idee che possono essere generate. Prendiamo l'esempio di un team che deve lavorare sulla domanda: "Come possiamo migliorare la nostra offerta per soddisfare meglio i nostri clienti? "

Bianco: i fatti. Quando il team pensa con il cappello bianco, formula solo fatti, senza alcun commento o interpretazione. Ad esempio: "I risultati del nostro ultimo sondaggio sulla soddisfazione ci dicono che il 68% dei clienti si dichiara soddisfatto dei nostri servizi. "

Verde: creatività e nuove idee. Quando pensano con il cappello verde, i membri del team hanno la libertà di dare qualsiasi suggerimento gli venga in mente. Per esempio: "Creiamo una chatbox per rispondere alle richieste dei nostri clienti 24 ore su 24". Oppure: "Creiamo un club di ambasciatori per i nostri clienti VIP".



"Nero: i rischi e i punti deboli di un'idea. Il cappello nero è un'opportunità per i membri del team di pensare nel modo più pessimistico possibile! Ad esempio: "Non siamo abbastanza per lavorare all'offerta". Oppure: "Manca il tempo".

Giallo: le speranze e i vantaggi. Questa volta il team assume una posizione decisamente positiva. Ad esempio: "Con il CRM avremo finalmente i dati per andare avanti! ". "Penso che possiamo puntare a +20 punti di soddisfazione".

Rosso: emozioni. Con il cappello rosso, il team esprime i propri sentimenti, qualunque essi siano, senza doverli giustificare. Ad esempio: "Sono scettico sulla nostra capacità di cambiare le offerte", "Sono così orgoglioso di far parte del team incaricato di questa riflessione!

Blu: il cappello blu ha la particolarità di guidare tutti gli altri. Simboleggia il fare un passo indietro, l'organizzare il pensiero. Quando si pensa con il cappello blu, il team propone soluzioni e ne organizza l'attuazione. Ad esempio: "Dividiamo le idee in gruppi di 3 o 4 persone per andare avanti. "Lavoriamo in modalità test & learn, facciamo un primo test e vediamo! "



Ricordate: il cappello non corrisponde mai a una persona, ma sempre a una postura. L'esercizio prevede quindi che tutti i membri del team adottino lo stesso cappello (la stessa postura) nello stesso momento. Nel corso della riflessione, il team deve cambiare cappello, fino a quando non ha coperto gli aspetti da trattare.

Per preparare adeguatamente una sessione di brainstorming basata sul metodo dei 6 cappelli, il team deve tenere a mente una semplice regola: tutti devono giocare! Quando arriva il momento di ragionare con il cappello verde, ad esempio, tutto il team fa le sue proposte, cercando di mettere da parte le idee che corrispondono a un altro colore. Le idee devono quindi poter essere espresse liberamente, tenendo presente che al momento opportuno sarà con un altro cappello, con un altro punto di vista, che ci si potrà esprimere.

<https://www.mindtools.com/downloads/lbr5283hs/BrainstormingToolkit.pdf> :

PRO



Questo metodo:

- ❑ incoraggia la creatività, l'immaginazione e crea il massimo delle idee in poco tempo da parte dei partecipanti. Aiuta a registrare il massimo delle idee e può fornire un certo numero di opzioni.
- ❑ Favorisce l'emergere di una soluzione o di un'idea che il gruppo probabilmente non avrebbe trovato altrimenti.
- ❑ favorisce il cameratismo e rafforza lo spirito di squadra
- ❑ favorisce il senso di appartenenza: i membri del gruppo partecipano attivamente al processo di brain storming e si sentono parte del progetto.
- ❑ coinvolge tutti i membri del gruppo; è importante che ogni partecipante produca la propria idea su un particolare problema, non critica né valuta, quindi incoraggia i membri a produrre idee che vengono prese in considerazione
- ❑ permette di cooperare tra persone molto diverse
- ❑ dà luogo a riflessioni più profonde su questioni sostanziali o molto complesse.
- ❑ fornisce input ad altri strumenti: i risultati del brainstorming vengono utilizzati anche in altri strumenti, banche dati, standardizzazione, ecc. Le idee generate possono essere utilizzate altrove.
- ❑ è poco costoso e facile da preparare, implementare e comprendere, quindi nessuno deve essere un esperto altamente qualificato o un consulente altamente pagato per usarlo.

CONTRO



Le principali insidie sono:

- ❑ Il processo di brainstorming può richiedere tempo. Possono passare ore o addirittura giorni prima che si arrivi a una soluzione.
- ❑ Idee utopiche: a volte le idee proposte sono irrealizzabili.
- ❑ Il rischio di creare troppe idee che vanno in tutte le direzioni e alla fine sarà difficile analizzarle e scegliere la più appropriata.
- ❑ Mancata volontà di collaborazione : i colleghi possono rifiutarsi di prendere in considerazione le idee degli altri o di dare voce agli altri. Promuove litigi e discussioni.
- ❑ È necessario un facilitatore: il brainstorming richiede un leader o un facilitatore che prenda il controllo della sessione e si assicuri che giunga a una conclusione soddisfacente.

CONTRO



Inoltre:

- Questo metodo non fornisce strumenti sufficienti per analizzare e classificare le idee.
- Non è sempre efficace. Il brainstorming dipende da diversi fattori e diventa inefficace se uno o due di questi fattori non sono presenti.
- Per esempio, se uno o più partecipanti al brainstorming hanno scarse capacità di comunicazione, avranno difficoltà a esprimere le loro idee o ad ascoltare ciò che gli altri hanno da dire. Questo può far deragliare le discussioni e rendere difficile per il gruppo produrre buone idee. Allo stesso modo, se il brainstorming viene fatto in un'organizzazione che ha una struttura autoritaria, sarebbe fundamentalmente inutile, poiché tutti aspettano che sia il loro capo a dettare i temi di cui parlare.
- Non sempre è la scelta giusta per tutti: alcune persone vanno in panico al pensiero di parlare di fronte a un gruppo, ma sono in grado di proporre idee eccellenti durante le riunioni individuali. Per queste persone, il brainstorming non è la scelta giusta.

SUGGERIMENTI



La cosa più importante è creare un ambiente di brainstorming che sia di supporto e incoraggiante, perché si vuole permettere a tutti i partecipanti di usare la loro creatività nel modo più completo possibile.

- ❑ Il brainstorming è inteso come una forma di creatività che pone l'accento sulla libertà, ma è comunque necessario avere una struttura di base per le sessioni di brainstorming.
- ❑ La chiave è aver posto la domanda giusta o aver posto il problema in modo che almeno alcuni dei risultati della sessione di brainstorming siano utilizzabili.

Inoltre:

- ❑ Scrivete chiaramente ciò che state cercando. L'uso di una domanda "Come potremmo" (HMW) è un ottimo modo per inquadrare un brainstorming.
- ❑ siate visibili: usate pennarelli colorati per scrivere sui post-it e attaccateli al muro, oppure fate uno schizzo della vostra idea.
- ❑ Avere regole ludiche: le critiche o i dibattiti sulle idee possono esaurire rapidamente l'energia di una sessione.
- ❑ Gli spazi creativi non giudicano. Lasciano fluire le idee, in modo che le persone possano costruirsi l'un l'altra e promuovere grandi idee.
- ❑ Investire energia in un breve periodo di tempo, ad esempio 15 o 30 minuti di grande coinvolgimento. Mettetevi davanti a una lavagna o intorno a un tavolo, ma assumete una postura attiva, in piedi o seduti.



- Puntate al maggior numero possibile di nuove idee: più idee ci sono, meglio è.
- Incoraggiate le idee strane, stravaganti e selvagge. Non esiste un'idea sbagliata. Non criticate le opinioni degli altri e non esitate a proporre le vostre idee, anche se non vi sembrano molto valide. Qualcun altro potrebbe trovare qualcosa che voi non avete visto ed essere in grado di sfruttare la vostra idea. Nessuna idea è troppo grande o troppo folle. È sempre meglio ridurre un piano che non è realistico piuttosto che cercare di ingrandire qualcosa.
- Nessuna idea è definitiva a questo punto. Le idee migliori nascono quando le persone lavorano insieme per contribuire, migliorare e perfezionare un primo concetto. Finché ciò non accade, tutte le opinioni devono essere prese in considerazione.
- Se affrontate l'ideazione creativa tenendo conto di questi elementi, contribuirete a mantenere un certo orientamento senza impedire alle idee di emergere.
- Ascoltatevi a vicenda e approfondite le vostre idee. Non siate ossessionati dalle vostre idee. Siete qui per ideare insieme. Quando tutti i membri del team avranno presentato le loro idee, potrete selezionare le migliori, che potrete continuare a costruire ed elaborare in altre sessioni di ideazione. Ci sono vari metodi che potete utilizzare, come il "Post-it Voting", le "Quattro categorie", la "Selezione Bingo", i "Sei cappelli del pensiero" e la "Matrice Now Wow How".

Per approfondimenti:

<https://public-media.interaction-design.org/pdf/Brainstorm.pdf>

FONTI RISORSE



- <https://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>
- <http://www.free-management-ebooks.com/dldebk/dlth-5brainstorming.htm>
- <https://fr.semrush.com/blog/brainstorming/>
- <http://www.free-managementebooks.com/news/brainstorming/>
- <https://www.masterclass.com/articles/how-to-brainstorm-story-ideas#7-tips-for-brainstorming-book-ideas>
- <https://trainingmethodbrainstorming.weebly.com/pros-and-cons.html>
- <https://lucidspark.com/blog/benefits-of-group-brainstorming>
- <https://klaxoon.com/communaute/brainstorming-testez-la-methode-des-6-chapeaux>
- <https://www.adviz.ca/stratemark/conseils/idees-activites-et-brainstorming-en-equipe/>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



SCRITTURA CREATIVA

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Lo scopo è quello di esprimere, che si tratti di pensieri, esperienze o emozioni. Piuttosto che dare semplicemente informazioni o incitare il lettore a compiere un'azione vantaggiosa per lo scrittore, la scrittura creativa ha lo scopo di:

- intrattenere o educare qualcuno
- diffondere consapevolezza su qualcosa o qualcuno
- esprimere semplicemente le proprie idee e opinioni.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONE



La scrittura creativa è qualsiasi forma di scrittura che si realizza attraverso la creatività: scrittura narrativa, poesia, saggistica creativa e altro ancora. È qualsiasi scrittura che non rientra nella scrittura tecnica, giornalistica o accademica.

La scrittura creativa è un ottimo strumento di apprendimento, un mezzo per esplorare il mondo che ci circonda e sfidare le ipotesi. Gli esercizi e i laboratori di scrittura creativa offrono molto di più del semplice allenamento delle abilità di scrittura. Nella vita professionale, la scrittura creativa può aiutare a trovare nuovi modi per presentare conoscenze ed esperienze a vari gruppi di destinatari e a migliorare le proprie capacità di persuasione. Per gli educatori, la scrittura creativa rappresenta un ottimo modo per ampliare il programma di studio e offrire agli studenti nuove e diverse sfide. La scrittura creativa aumenta la nostra immaginazione e la comprensione di strategie che ci aiutano a creare idee originali e nuove soluzioni alle sfide che dobbiamo affrontare. Pensando alla crescita personale, la scrittura creativa ci permette di sviluppare maggiore consapevolezza e sicurezza nel condividere i nostri pensieri, per esplorare i nostri punti di forza ed eventuale debolezza, per entrare in contatto con i sentimenti e per migliorare la fiducia in noi stessi e l'autostima. La scrittura può aiutarci a trovare il perdono e la guarigione.

ESEMPIO



1. Scrittura libera

La scrittura libera è una tecnica che si basa sulla scrittura continua per un determinato periodo di tempo stabilito in precedenza, senza prestare troppa attenzione a cose come ortografia, regole grammaticali o tecniche.

Obiettivo: lo scopo principale della scrittura libera non è quello di produrre un testo perfetto, ma di rompere i blocchi. È anche un esercizio per sviluppare le abilità degli studenti nella lingua madre o straniera, così come la creatività

Istruzioni: è un ottimo esercizio di scrittura per portare alla luce nuovi ricordi. È anche il più semplice. Trovate una sedia comoda. Iniziate a scrivere qualcosa e non smettete prima dello scadere del tempo. Non bisogna solo controllare i pensieri o cancellare le parole. Al contrario, cerca di scrivere più velocemente di quanto pensi. Se vi fermate, scrivete i pensieri che avete in quel momento e poi seguiteli ovunque vi portino.



Tempo: tra i 7 e i 10 minuti

Variante 1: aggiungere alcune immagini mentre si scrive per stimolare la storia o cambiare la direzione della scrittura.

Variante 2: mettere un po' di musica, far toccare qualcosa a occhi chiusi per stimolare la storia.

Variante 3: riempire il corpo di parole creando una coreografia e poi iniziare a scrivere

Variante 4: Iniziare la scrittura con la frase: Cammino dentro di me...

Esempio di scrittura spontanea:

*Dicembre è una canzone nostalgica e antica,
con accenti antichi in un delicato monotono,
che illumina e guarda le anime stanche con lacrime felici,
E ogni nota porta alla cadenza di visioni mistiche.
Riesci a sentire la bellezza delle stelle del cielo che brillano
su di te? con milioni di sogni di velluto che scorrono dentro
di te?*

Consigli: Non giudicate voi stessi, lasciatevi andare. Scrivete senza preoccuparvi di ciò che gli altri potrebbero pensare. Dite la vostra verità sulla carta, anche se decidete di non condividerla con gli altri membri del gruppo. Non cancellate e non rivedete nulla, ma continuate a scrivere.

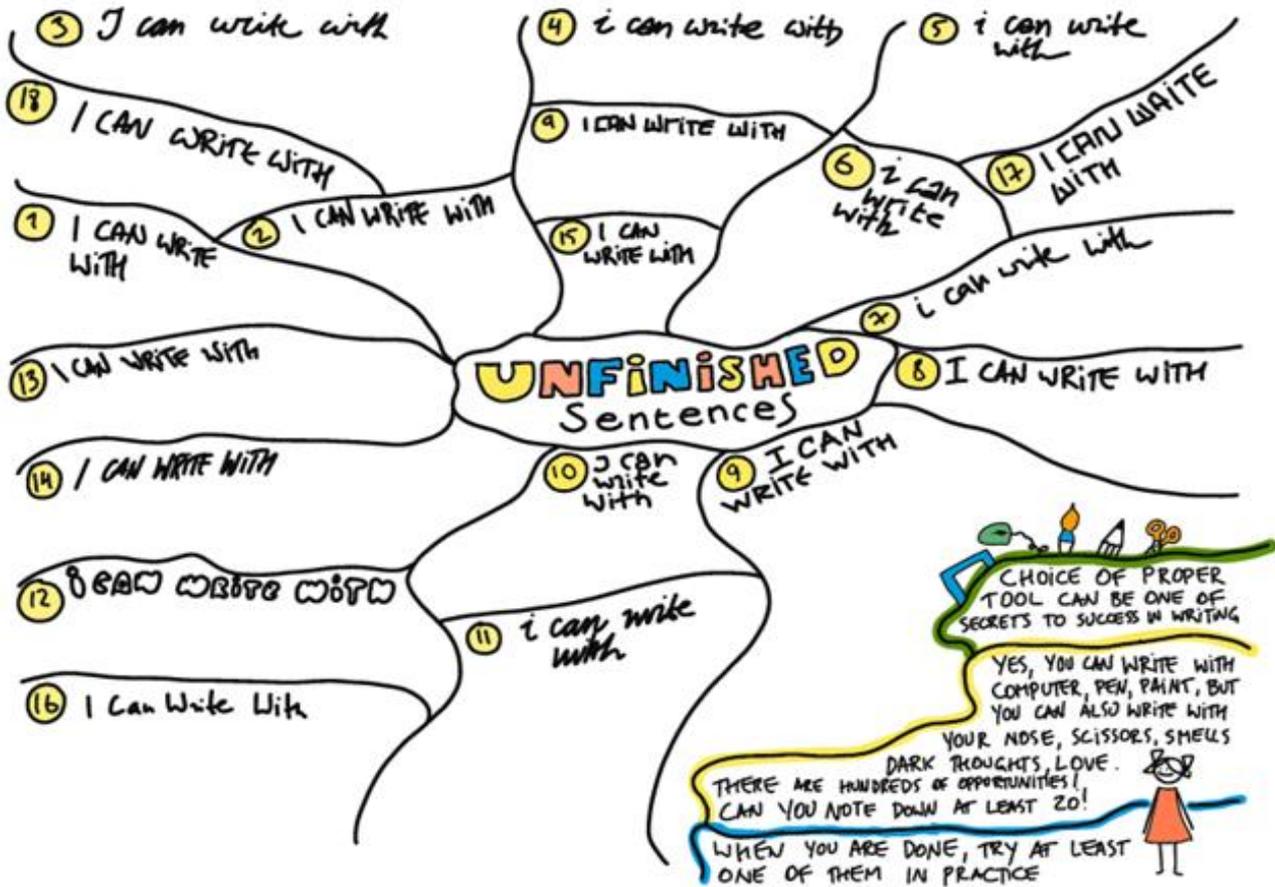


2. Usate i suggerimenti per la scrittura creativa.

La parte difficile della scrittura è iniziare, e i suggerimenti di scrittura creativa lo fanno per voi. Un prompt di scrittura creativa è una semplice tecnica o alcune parole o frasi che potete usare come punto di partenza per la vostra scrittura creativa. Una volta che avete iniziato a scrivere e avete usato il suggerimento come fonte di ispirazione, siete liberi di farlo. Questi brevi esercizi di scrittura possono essere sufficienti per le attività di apprendimento che mirano a sviluppare le capacità degli studenti nella lingua madre o straniera, oltre che la creatività.



Tempo: il tempo massimo per ogni richiesta è di 5 minuti.



IF COLORS WERE HUMANS...

IMAGINE IF ALL COLORS TURNED INTO HUMANS. WHOM WOULD THEY BECOME? CHOOSE ONE COLOR FROM THIS PALETTE AND DESCRIBE ITS PERSONALITY!

FANTASY TRIP

IMAGINE A TRIP THAT YOU WOULD LIKE TO MAKE, ANY KIND OF TRIP THAT NO HUMAN DID BEFORE!

NOTE DOWN 5 LANDMARKS YOU WOULD LIKE TO VISIT DURING THIS TRIP!



3. Alla ricerca di metafore

Obiettivo

Sviluppare le capacità degli studenti di notare e forzare le connessioni e di usare espressioni metaforiche. L'esercizio può essere utilizzato anche per esplorare e acquisire nuove conoscenze su un argomento scelto.

Preparazione e materiali

Sono necessari cartoncini di due colori diversi per creare due serie di parole. Una serie di parole (oggetti diversi) deve essere scritta su un insieme di cartoncini e l'altra serie di parole (attività o concetti diversi) deve essere scritta su cartoncini di colore diverso. Preparate almeno 10 cartoncini per ogni colore. Potete scegliere oggetti e attività a caso o indirizzare l'attenzione dei partecipanti verso un determinato argomento. Queste saranno le parole che i partecipanti combineranno durante il compito.

Tempo: 20 minuti, compreso il tempo per la condivisione delle metafore.



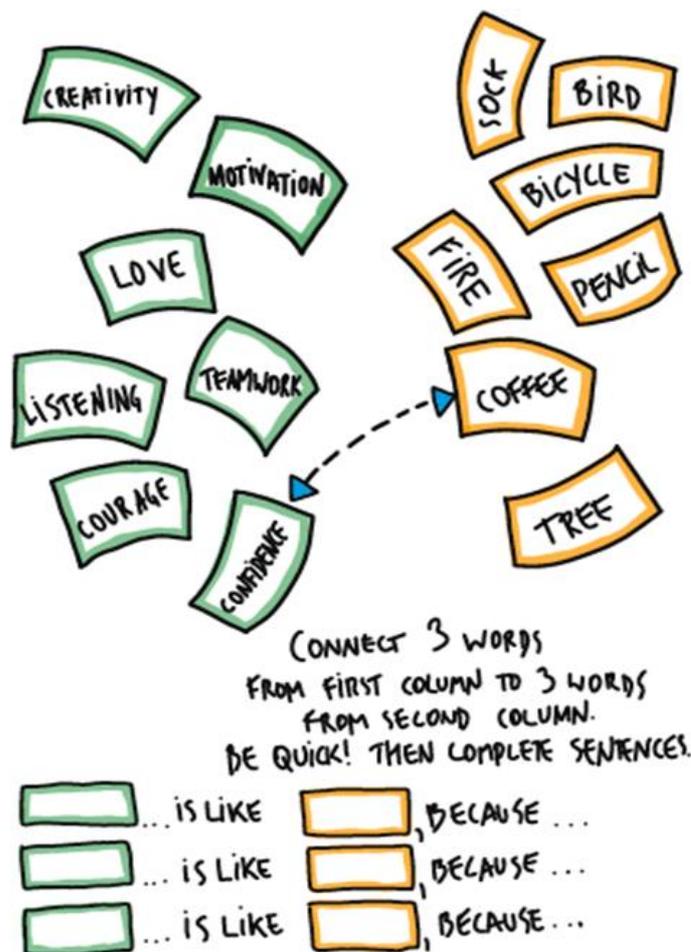
Istruzioni

Chiedete a un volontario del gruppo di scegliere due carte, una per ogni set, senza guardare le parole. Chiedete all'intero gruppo di trovare un collegamento tra queste due parole e di scrivere nuove metafore utilizzando la seguente costruzione:

"[AZIONE] è come [NOME] perché...",

ad esempio: "La scrittura è come il cielo perché nasconde molto più di quanto possiamo immaginare".

Suggerimenti : Lasciate ai partecipanti la libertà di modificare i concetti selezionati.





4. Puzzle di parole

Obiettivo

Aumentare le capacità di scrittura in una lingua straniera e ampliare il vocabolario dei partecipanti. Compiti come questo aiutano anche ad esercitarsi a fare collegamenti, che è una delle principali strategie di pensiero creativo.

Preparazione e materiali

Prima della sessione, preparate un elenco di parole (modelli) che i partecipanti dovranno usare nella loro scrittura. Ogni partecipante deve ricevere un elenco di parole. Selezionate le parole in base al livello di conoscenza dei partecipanti. Se i partecipanti stanno studiando una materia particolare, le parole possono riflettere l'area di studio. Inoltre, il numero delle parole può essere modificato.

Il tempo

Il tempo può essere regolato. L'attività può avere un limite di tempo breve e servire come riscaldamento per altri esercizi, oppure i partecipanti possono avere più tempo per scrivere le loro storie.



Istruzioni

Distribuire le copie dei modelli. Chiedete ai partecipanti di scrivere un testo includendo tutte le parole date senza cambiare la loro posizione sul foglio. Dopo aver scritto, i partecipanti possono condividere le loro storie per riflettere su come gli stessi input possono portare a risultati diversi.





5. Lettera a mio figlio

Obiettivo

Esercitare la riflessione e imparare a imparare

Preparazione e materiali

Carta per scrivere le lettere, penne, buste. A seconda dell'esperienza del gruppo, potrebbe essere necessario spiegare il termine "riflessione".

Tempo: 30 minuti.

Istruzioni

Senza dubbio, la maggior parte dei giovani riceve molte istruzioni e consigli a scuola, a casa e dai media. E se li sfidassimo e li mettessimo nel ruolo di consulenti? Utilizzate questo esercizio alla fine di un'esperienza di apprendimento importante, come uno scambio internazionale o un corso di formazione. Chiedete a ogni partecipante di scrivere una lettera al proprio figlio, quello che potrebbe avere in futuro. Chiedete loro di pensare ad alcune importanti lezioni di vita che hanno vissuto e di farvi riferimento nella lettera. Le lettere possono rimanere anonime ed essere scambiate tra i membri del gruppo, in modo che possano dare un'occhiata, ma assicuratevi che tutte le lettere tornino a casa con i loro autori. Se ne avete la possibilità, potreste raccoglierle e inviarle ai partecipanti alcuni anni dopo.



6. Eroi e antieroi

Obiettivo

Imparare a imparare e a conoscere meglio se stessi. Fornire ai partecipanti un quadro creativo per l'auto-riflessione e l'identificazione dei propri punti di forza, abilità, competenze e talenti. Questo esercizio può servire anche come analisi dei bisogni da utilizzare come base per definire ulteriori obiettivi di apprendimento e sviluppare un piano di apprendimento personale.

Preparazione e materiali

Può essere utile che prima di questo esercizio di scrittura i partecipanti facciano un'analisi SWOT personale. Avrete bisogno di carta e penna per ogni persona. In una variante di questo esercizio, sono necessari anche un treppiede, una macchina fotografica e qualcuno che assista i partecipanti nello scattare le foto.

Tempo: 60 minuti.



Istruzioni

Spiegate ai partecipanti che lo scopo di questo esercizio è aumentare la loro autoconsapevolezza. I partecipanti devono lavorare da soli e il loro compito è creare un nuovo supereroe, descriverlo e scrivere una storia su un evento in cui il supereroe dimostra i suoi poteri. L'elemento essenziale dell'attività è che il supereroe deve essere il partecipante stesso e i suoi poteri devono essere basati sulle sue reali capacità e talenti. Invitate i partecipanti a immaginare che venga pubblicato un articolo di giornale sull'evento di cui sopra. Suggerite un titolo per l'articolo, ad esempio "Il mondo cerca un eroe misterioso".

Dopo aver scritto le loro storie di supereroi, dividete i partecipanti in gruppi di 2-3 persone e chiedete loro di condividere le loro storie all'interno di questi piccoli gruppi. Se i partecipanti si conoscono bene, possono anche darsi un feedback sulle competenze, i punti di forza e le abilità elencate per sostenere lo sviluppo personale di ciascuno.

Per concludere l'attività, potete chiedere ai partecipanti di fare un brainstorming di idee e di creare un piano di apprendimento che miri a sviluppare i loro punti di forza e a eliminare le loro debolezze.



7. Alphapoems

Obiettivo

L'esercizio promuove il pensiero creativo e la capacità di tracciare connessioni tra concetti e azioni diverse, ma se usato come descritto qui, l'obiettivo principale del compito sarebbe quello di migliorare la cooperazione tra le persone all'interno di un gruppo o di una squadra. È un esempio di come gli esercizi di scrittura creativa possano essere adattati alle esigenze del team-building.

Preparazione e materiali

Preparate due fogli di lavagna a fogli mobili con tutte le lettere dell'alfabeto scritte una sotto l'altra. Potrebbero bastarne solo due, ma è anche possibile che un gruppo ne abbia bisogno di più. Sono necessari anche alcuni pennarelli.

Tempo: 60 minuti.



Istruzione

L'idea di un alphapoem è semplice. Il gruppo scrive insieme una poesia in cui ogni riga inizia con un'altra lettera dell'alfabeto, dalla A alla Z. Date ai partecipanti un limite di tempo impegnativo, ad esempio un gruppo di 20 persone potrebbe avere 3 minuti per creare una poesia. Lasciate un tempo massimo di 10 minuti al gruppo per concordare una strategia su come risolvere questa sfida. Poi, via al gioco! Se il gruppo ha successo, invitatelo a leggere la poesia. Se i partecipanti non ci riescono, invitateli a rivedere la loro collaborazione e a riprovare. Se il secondo tentativo fallisce e se il gruppo vuole rivedere il proprio approccio e la propria collaborazione per riprovare, allora fatelo! Non temete il fallimento, se il gruppo lo decide.

ALPHA POEM

A...		N...
B...		O...
C...		P...
D...		Q...
E...		R...
F...		S...
G...		T...
H...		U...
I...		V...
J...		W...
K...		X...
L...		Y...
M...		Z...



8. Siamo tutti fatti di storie

Obiettivo

Sviluppare la competenza sociale e civile. Migliorare l'autoconsapevolezza dei partecipanti e renderli autonomi attraverso la scrittura di storie su se stessi.

Preparazione e materiali

Per offrire ai partecipanti questo potente esercizio è necessario un grande sostegno personale e una grande apertura all'interno del gruppo. Assicuratevi che nel gruppo ci sia un ambiente sicuro, un sostegno sufficiente e anche lo stato d'animo giusto per una profonda auto-riflessione e analisi. Questo esercizio è anche piuttosto complesso e richiede buone capacità di auto-riflessione e di osservazione, quindi è più adatto a studenti esperti.

Tempo: 90 minuti.



Istruzione

Siamo tutti fatti di storie, alcune delle quali servono al nostro sviluppo, mentre altre ci ostacolano. Il destino e il futuro del nostro mondo dipendono dalle storie in cui crediamo. Chiedete ai partecipanti di ricordare la storia principale che raccontano di sé (a se stessi o ad altre persone) e di metterla su carta. Dite loro che non c'è alcun obbligo di condivisione prima che inizino a scrivere. Lasciate circa 30 minuti per l'autoriflessione e la scrittura. Poi concedete altri 30 minuti per scrivere le risposte alle seguenti domande:

- Sei un eroe, un cattivo o una vittima in questa storia?
- Descrivete in che modo la storia che raccontate su di voi vi influenza: vi ispira e vi rafforza, oppure vi limita, vi fa sentire male e perdete la fiducia in voi stessi?
- Ci sono storie in cui credete che vi bloccano?
- Come potreste riscrivere le storie che vi ostacolano per trasformarle in storie più incoraggianti?

Pensate. Che cosa avete imparato dai vostri fallimenti ed errori, le critiche e gli atteggiamenti negativi degli altri?

Le critiche e gli atteggiamenti negativi degli altri vi hanno aiutato a migliorare? Gli eventi negativi vi hanno reso più forti? In che modo le vostre esperienze dolorose possono aiutare gli altri a migliorare e a ispirarli?



Obiettivo

La creazione di personaggi è un elemento importante della scrittura creativa. In questo esercizio si utilizzano domande comuni sulla costruzione del personaggio per facilitare la riflessione sulle qualità necessarie per diventare un imprenditore di successo.

Preparazione e materiali

Carta a fogli mobili e pennarelli, carta e penne. Disegnare sulla flip-chart la vostra versione del modello di costruzione del carattere o dimostrarlo sullo schermo.

Costruire un personaggio da zero

Decidete se il vostro imprenditore deve essere maschio o femmina e quanti anni ha.

Verità e bugie

Scrivete dieci affermazioni "concrete" sul vostro personaggio - quelle che vi vengono in mente per prime, per esempio: lavora sodo, è gentile, e così via. Scrivete dieci "bugie": affermazioni che pensate non possano essere vere, ad esempio che odiano stare con gli altri.



Retrosцена

Nome:

Figli:

Età:

Opinioni politiche:

Aspetto e stile:

Hobby:

Salute:

Temperamento:

Atteggiamento religioso:

Come lo vedono gli altri:

Istruzione:

Opinione di sé:

Capacità speciali:

Tratti importanti:

Stato civile:

Relazione

In che modo il vostro personaggio si comporterebbe in modo diverso quando interagisce con:

genitori nemici

uomini amanti

donne la sua squadra

amici concorrenti



Domande aggiuntive

- Quali abitudini li aiutano ad avere successo?
- Come definiscono il successo?
- Se gli chiedeste qual è il loro sogno più grande, cosa direbbe il vostro personaggio?
- Qual è il suo sogno segreto che non vuole svelare?
- Come affrontano il fallimento?
- Cosa spinge le persone a seguirli e a sostenerli?
- Come si sono comportati a scuola?

Tempo: 90 minuti

Istruzioni: I partecipanti lavorano in piccoli gruppi. L'obiettivo dell'esercizio è capire quali abitudini e qualità dovremmo cercare di sviluppare in noi stessi per diventare imprenditori di successo. Chiedete loro di creare un profilo di un buon imprenditore utilizzando il modello fornito. Una volta completato il profilo generale, invitate i partecipanti a inventare diverse citazioni sull'imprenditorialità e intorno ad essa che questo imprenditore di successo potrebbe aver detto ai mass media, al suo team, a un gruppo di giovani, a un bambino e a un cane. Invitate i partecipanti a condividere le citazioni che hanno apprezzato di più.

Opzione: possibilità di porre domande alla persona che rappresenta un modello per loro.



10. Proverbi culturali

Obiettivo

Sviluppare la consapevolezza e l'espressione culturale. Riflettere sui vari elementi delle culture e comprendere meglio le differenze e le somiglianze tra il patrimonio culturale di diversi Paesi. Questo esercizio è più adatto a gruppi interculturali.

Preparazione e materiali

Preparate diversi proverbi culturali come esempio e scriveteli su una lavagna a fogli mobili.

Esempi

Prendi solo ciò che ti serve e lascia la terra come l'hai trovata.

Proverbio dei nativi americani che riflette l'importanza della terra.

La speranza muore per ultima

La mattina è più saggia della sera

Tempo: almeno 45 minuti.



Istruzioni

All'inizio dell'esercizio, introdurre alcuni proverbi culturali e chiedere ai partecipanti di condividere esempi dai loro Paesi. Durante la condivisione, i partecipanti possono anche dire se gli stessi proverbi (o un loro equivalente) si trovano anche nella loro lingua. Chiedete quindi a ciascuno di scegliere uno di questi proverbi e concedete 20 minuti per scrivere una storia sul proverbio selezionato. I partecipanti potrebbero scrivere delle situazioni in cui questi proverbi vengono usati, delle loro esperienze personali in cui il proverbio si è rivelato vero o meno, oppure possono scrivere una storia che spieghi il ruolo del proverbio nel loro Paese o immaginare l'origine di questo proverbio. Una volta completate le storie, invitate i partecipanti a condividere i loro testi.

PRO



La scrittura creativa aiuta:

- ad affinare le proprie capacità di scrittura
- a rompere un eventuale blocco dello scrittore
- migliorare la comunicazione nella lingua madre
- sviluppare le abilità nelle lingue straniere
- migliorare la creatività e la spontaneità
- imparare a imparare e sviluppare il senso di iniziativa
- sviluppare una competenza sociale e civile
- sviluppare una consapevolezza e un'espressione culturale
- conoscere meglio se stessi
- scrivere per riflettere e valutare in modo creativo le attività di apprendimento

CONTRO



La scrittura creativa:

- Non fa di te uno scrittore
- Può creare false speranze. Chiunque può pensare di essere uno scrittore senza subire battute d'arresto nella scrittura
- Non significa che verrai pubblicato
- Non si impara a scrivere la forma specifica della letteratura o del testo giornalistico, la regola della scrittura accademica
- Se non si presta attenzione al proprio processo di scrittura, si rischia di non progredire nello scrivere

SUGGERIMENTI



Alcuni consigli utili:

- Tenete un diario giornaliero per registrare e giocare con le idee che vi vengono
- Riservate ogni giorno una parte specifica di tempo (anche 5 minuti) solo per scrivere
- Usate un timer per aiutarvi a mantenere l'abitudine di scrivere ogni giorno
- Potete anche fissare degli obiettivi di conteggio delle parole, se lo ritenete più motivante dei limiti di tempo
- Leggete il più possibile il tipo di contenuto che volete scrivere
- Pubblicare il proprio lavoro (su un blog) e ricevere il feedback degli altri

SUGGERIMENTI



Alcuni suggerimenti per facilitare le sessioni di scrittura creativa:

- **Concentrarsi sulla creazione di un ambiente di apprendimento sicuro** e stabilire regole chiare che lo proteggano. Assicuratevi che l'atmosfera o la fase di sviluppo del gruppo siano adatte all'attività.
- **Assicuratevi che il luogo in cui lavorate sia confortevole.** Che abbia abbastanza luce e che i partecipanti possano sentirsi a proprio agio mentre scrivono.
- **Adattate il vostro metodo alle esigenze dei partecipanti,** tenendo conto di come le differenze di età, esperienza, abilità e background culturale tra le persone del gruppo influenzino il modo in cui si impegnano negli esercizi.
- **Siate chiari sullo scopo delle attività.** Non tutti gli esercizi di scrittura hanno obiettivi importanti. Alcuni di essi servono- a promuovere il divertimento, la giocosità e a rompere i blocchi del pensiero creativo, a esplorare idee o personaggi.

SUGGERIMENTI



- **Osate essere autentici e vulnerabili.** Condividere le vostre storie personali, comprese quelle che spesso le persone scelgono di tenere per sé, incoraggerà anche le persone intorno a voi a condividere maggiormente le loro emozioni ed esperienze.
- **Incoraggiate la condivisione di testi scritti.** È una grande opportunità per imparare dal lavoro degli altri.
- **Concentratevi sul processo e non sul risultato.**
- **Rendetela giocosa.** Una delle caratteristiche principali della scrittura creativa è la volontà di giocare con il linguaggio. Il divertimento e la giocosità aiutano le idee creative a brillare. Includete stimolanti e giochi per creare un'atmosfera informale e rilassata.
- **Siate flessibili.** La scrittura creativa deve essere un esercizio fluido. È importante essere flessibili con i requisiti e le aspettative.

FONTI RISORSE



- https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1429/CW-cookbook-web.pdf
- <https://www.tckpublishing.com/what-is-creative-writing/>
-
- https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_writing
-
- <https://authority.pub/creative-writing-examples/>
-
- <https://themodernetiquette.com/2021/12/22/december-passacaglia/>

FONTI RISORSE

Libri

- Amberg, J., Larson, M. (1996), **Creative Writing Handbook**. US: Good Year Books.
- Benke, K. (2010), **Rip the Page! Adventures in Creative Writing**. Roost Books.
- Bolton, G. Field, V., Thompson, K. (2006), **Writing Works: A Resource Handbook for Therapeutic Writing Workshops and Activities**. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Deutsch, L. (2014), **Writing from the Senses: 60 Exercises to Ignite Creativity and Revitalize Your Writing**.
Boston: Shambhala Publications Inc. Donovan, M. (2012), **101 Creative Writing Exercises**.
- Dowrick, S. (2009), **Creative Journal Writing: The Art and Heart of Reflection**. Los Angeles: Penguin Putnam Inc.
- Kaufman, S. B., Kaufman, J. C. (2009), **The Psychology of Creative Writing**. New York: Cambridge University Press.
- Morley, D. (2007), **The Cambridge Introduction to Creative Writing**. New York: Cambridge University Press.
- Stockton, H. (2014), **Teaching Creative Writing : Ideas, Exercises, Resources and Lesson Plans for Teachers of Creative-writing Classes**. London: Little, Brown Book Group.

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



CROSSWORD LABS

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

È uno strumento semplice e veloce per creare, stampare, condividere e risolvere cruciverba online. Potete coinvolgere il vostro gruppo fornendo loro uno strumento per creare il proprio cruciverba, oppure potete aumentare la loro conoscenza e consapevolezza su un argomento.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Crossword Labs è un creatore di cruciverba. È anche uno dei più grandi archivi di cruciverba online e ne raccoglie circa un milione.

ESEMPIO



Veloce, semplice e gratuito: potete creare il vostro cruciverba o trovarne uno già pronto.

È possibile condividere l'URL del cruciverba e risolvere il puzzle online.

Funziona su tablet e telefoni.

È anche possibile stampare/esportare il cruciverba in formato PDF o Microsoft Word, oppure scaricare il cruciverba come immagine.

PRO



Funziona su qualsiasi dispositivo.

Non ci sono pubblicità, né filigrane, né è richiesta la registrazione.

È gratuito.

CONTRO



L'interfaccia è disponibile solo in inglese.
È possibile creare un cruciverba solo quando si è online.

FONTI

RISORSE

- <https://www.albertopiccini.it/2019/06/05/crossword-labs-una-web-app-con-cui-costruire-parole-crociate-personalizzate/>
- [Free, Online Crossword Puzzle Maker - Crossword Labs](#)

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



DEBRIEFING

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Il debriefing è un'esperienza che consente ai partecipanti di collegare attività e lezioni apprese durante un'attività, un'esperienza o un programma al mondo esterno.

Quando si svolge il debriefing?

Il debriefing può avvenire alla fine di qualsiasi attività o esperienza, anche alla fine di un segmento di un'esperienza o alla fine di una serie di attività. Non esiste un momento perfetto per il debriefing, né una linea guida fissa per la durata di ogni debriefing. Si possono utilizzare diverse strategie di debriefing e attività che diano ai partecipanti la conoscenza e il potere di prendere l'iniziativa nel loro processo di debriefing.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Le attività esperienziali offrono molti spunti di discussione. Tuttavia, è importante ricordare che se il debriefing, come post-attività, non è strutturato correttamente, potrebbe non essere efficace e le opportunità di apprendimento potrebbero non emergere. Per massimizzare i benefici delle attività esperienziali e consentire l'apprendimento e lo sviluppo dei partecipanti attraverso il processo, è utile seguire un modello in tre fasi per porre domande di debriefing: Cosa? E allora? E adesso?

1. Il «Che cosa»

Scopo: Rivedere l'attività per raccogliere i dati di ciò che è accaduto

Spiegazione: L'intenzione è quella di raccogliere il maggior numero possibile di informazioni dal gruppo per potervi fare riferimento in seguito durante la discussione. A partire da ciò, poi, il facilitatore può guidare la discussione verso una maggiore comprensione dell'esperienza e aiutare a trarre l'apprendimento da essa.

Domande esemplificative: Cosa è successo? Che cosa è successo durante l'attività? Che cosa avete osservato?

ISTRUZIONI

2. Il «So what?»

Scopo: osservare i dettagli e interpretare i dati per trarre il significato dell'attività al fine di ottenere una visione d'insieme.

Spiegazione: l'intenzione è quella di trarre maggiori significati da ciò che è accaduto e/o da come è accaduto, nonché di "spacchettare" i livelli più sottili di ciò che è avvenuto.

Esempi di domande: Com'è stata la comunicazione? Che cosa ha contribuito al successo del vostro gruppo? Che ruolo avete avuto nel gruppo durante l'attività?

3. L'adesso che c'è?

Scopo: creare un ponte tra l'esperienza recente e quella futura

Spiegazione: affinché ciò che si è appena svolto abbia un significato o un impatto, le domande "ora cosa" inducono i partecipanti a pensare al futuro e ad applicare quanto appreso. Può anche essere opportuno che i partecipanti guardino a ciò che è appena avvenuto a livello metaforico e ne traggano un significato o un'intuizione.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

ESEMPIO



*Esempio extra: l'attività e le domande di debriefing
"Cosa vedi?". (guardare un altro foglio)*

Schema di un tipico debriefing strutturato
[\(https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/\)](https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/)

1. Introduzione

Chi siete voi; chi sono loro

Scopo del debriefing - confidenziale, dura 2-3 ore

Dettagli generali - dove, quanto tempo, quando si è rientrati

Panoramica - com'è andata?

2. Identificare ciò che è stato più preoccupante

Individuare 3 eventi / questioni che sono stati più stressanti, sconvolgenti o preoccupanti - le parti peggiori (ad esempio, incidente; vista inquietante; difficoltà di relazione/comunicazione; difficoltà di lavoro/agenzia; sovraccarico di lavoro; noia; cultura/condizioni di vita; lontananza da amici/familiari; problemi di salute).

3. Fatti, pensieri e sentimenti

Prendete in considerazione ogni evento/problema a turno: chiedete i fatti, poi i pensieri, poi i sentimenti.

NON ABBIATE FRETTA!

4. Ci sono altri aspetti di cui vuole parlare?

5. Sintomi



Ha mai provato sintomi legati allo stress mentre era all'estero? E adesso? - Far leggere ai partecipanti i sintomi tipici

6. Normalizzazione e insegnamento

- I sintomi sono normali in queste circostanze: non si tratta di una reazione eccessiva.
- Quali metodi potete utilizzare per ridurre lo stress?
- Qual è il sostegno a disposizione / con chi si può parlare?

7. Qualcosa di positivo?

C'è stato qualcosa di positivo/significativo nel periodo trascorso all'estero? Cosa è stato meglio? Cosa avete imparato? È contento di essere andato?

8. Ritorno a casa

Come è stato il ritorno a casa? Parlare del normale shock culturale inverso e dell'adattamento

9. Il futuro

- Chiedere dei progetti futuri
- Dite loro dove possono trovare ulteriore aiuto se lo desiderano (offritevi di fare un rinvio, se appropriato).
- Chiedere se hanno domande o altre cose da dire.
- Proporre un incontro di verifica, se opportuno.

Altrimenti, concordate un incontro telefonico o via e-mail (2-3 settimane dopo) per vedere come stanno le cose.

10. Chiusura

Riassumere la sessione, chiedere come si sentono ora.

PRO



David Kolb, teorico americano dell'educazione e uno dei capostipiti della filosofia dell'educazione esperienziale, credeva che per imparare veramente dall'esperienza ci debba essere tempo per la riflessione.

Il debriefing è una componente fondamentale del Ciclo di apprendimento esperienziale di Kolb. Riflettendo e riconoscendo le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti utilizzati in un'esperienza, ***i partecipanti sviluppano una consapevolezza e un'intuizione personale e diventano consapevoli delle risorse interiori a cui possono accedere nelle esperienze future.***

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

CONTRO



Il debriefing è una parte importante dell'apprendimento. La parte del debriefing deve essere gestita con cura e con una buona preparazione, altrimenti si rischia di non concludere il ciclo di apprendimento e di provocare addirittura dei danni. Per esempio, non è opportuno rimproverare, perché non è costruttivo e può portare a risentimento e rancore. Può essere anche molto emotivo e se non siete pronti ad aprire il "vaso di Pandora", fate attenzione a come gestirlo in seguito. (Pensieri di Justina)

SUGGERIMENTI



Preparate l'attività e alcune domande extra nella parte di debriefing. Mantenere il tempo. Siate pronti ad assecondare il flusso, siate flessibili ma non troppo e seguite le domande del debriefing. (Pensieri di Justina)

FONTI RISORSE

1. "What Is Debriefing and How Is It Done?":

<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>

2. Appendix 1: Outline of a typical structured debrief:

<https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



DIGITAL INTERACTIVE TOOL - KAHOOT

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Creare e utilizzare uno strumento digitale interattivo, basato sul gioco, a scopo didattico.

Kahoot! È uno strumento di apprendimento straordinario che motiva gli studenti a imparare giocando in modo interattivo. Incrementa il coinvolgimento degli studenti. È uno strumento di facile utilizzo, adatto anche ai dispositivi mobili e ai tablet. Possiede un'interfaccia facile da usare, grazie alla quale insegnanti e studenti possono creare giochi e quiz in pochi minuti.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Kahoot! è una piattaforma di apprendimento basata sui giochi, utilizzata come tecnologia educativa nelle scuole e in altre istituzioni a scopo educativo. I suoi giochi di apprendimento, i "kahoot", sono quiz a risposta multipla generati dagli utenti. Vi si può accedere tramite un browser web (<https://kahoot.com/>) o l'applicazione Kahoot. Kahoot! può essere utilizzato per rivedere le conoscenze degli partecipanti, per la valutazione formativa o come pausa dalle attività tradizionali in classe. Kahoot! include anche quiz di curiosità. (<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>)

ESEMPIO



"Esempio di quiz Kahoot dal punto di vista dell'istruttore e dello studente":

https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab_channel=DanielKopsas

Che tipo di domande si possono fare su Kahoot?

- Quiz.
- Vero o falso.
- Risposta tipo (funzione Premium)
- Puzzle (funzione Premium)
- Sondaggio (funzione Premium)
- Nuvola di parole (funzione Premium)
- Brainstorm (funzione Premium)
- A risposta aperta (funzione Premium)

PRO



- Il primo e principale vantaggio di Kahoot è che offre un grande impegno da parte degli studenti. Gli studenti si divertono perché si tratta di un tipo di quiz unico e visualizzato.
- Poiché il livello di interesse degli studenti è alto, gli insegnanti possono facilmente valutare il livello di comprensione attraverso quiz e sondaggi.
- Kahoot ha avuto molto successo nel ridurre la monotonia e la noia.
- È una piattaforma energica e vivace.
- Può essere utilizzato come strumento di valutazione per gli insegnanti.
- Kahoot è riuscito a creare un ambiente positivo tra gli studenti, motivandoli.
- Ha incrementato il rendimento degli studenti grazie all'aumento della loro frequenza.
- Ha ridotto efficacemente i livelli di frustrazione e lo stress degli studenti per la paura delle valutazioni formative nel metodo tradizionale.

(https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot)

CONTRO



- Uno dei principali svantaggi di Kahoot è che il monitoraggio dei progressi degli studenti è un processo complesso.
- A causa della connessione di più giocatori alla stessa piattaforma, è necessario che ci sia una forte connessione WiFi. Altrimenti non funzionerebbe.
- A volte, la musica di sottofondo può essere fonte di distrazione e stress, il che porta lo studente a distogliersi dall'obiettivo.
- Poiché più giocatori sono connessi, il livello di competizione può aumentare, portando così a stress e rabbia tra i ragazzi.
- A volte anche la disponibilità di gadget può essere un problema.

(https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot)

SUGGERIMENTI



La versione base di Kahoot è gratuita. Se si intende optare per una funzione Premium con opzioni più avanzate, si dovrà pagare un certo importo.

FONTI

RISORSE

1. Kahoot! <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot>
2. Kahoot! <https://kahoot.com/>
3. "Kahoot cos'è: caratteristiche, vantaggi, svantaggi e domande frequenti": https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot
4. "Esempio di quiz Kahoot dal punto di vista dell'istruttore e dello studente": https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab_channel=DanielKopsas

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



ENERGIZER

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVI

SCOPI

Un energizer è un'attività che può essere svolta all'inizio di una sessione di formazione. Lo scopo di questa attività è quello di (ri)eccitare i partecipanti e motivarli a partecipare attivamente al resto della sessione. Inoltre, un energizer può essere un'ottima occasione per aiutare i partecipanti a conoscersi, a sciogliersi e per aiutare il formatore a introdurre l'argomento della formazione in modo più naturale.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Gli energizer di solito mirano a stimolare i partecipanti su due livelli: fisicamente e mentalmente. Pertanto, possono essere scelti per queste funzioni specifiche.

Per esempio, all'inizio della formazione, quando tutti sono ancora relativamente freschi, si può scegliere un energizer fisico, per portare un po' di energia al gruppo e per far sì che le persone comincino a conoscersi. La costruzione di un rapporto tra i partecipanti è sempre necessaria per un programma di formazione di qualità. Quando l'argomento della formazione è impegnativo dal punto di vista mentale, il formatore può usare un energizer che stimoli i partecipanti mentalmente, introduca l'argomento e li motivi a offrire il loro punto di vista sull'argomento, enfatizzando il coinvolgimento. Inoltre, il formatore deve considerare con attenzione l'elemento tempo. Ad esempio, se la formazione prevede una pausa pranzo, sarebbe saggio evitare energizer molto fisici subito dopo la pausa, scegliendone invece di mentali.

ESEMPIO



Sasso carta forbice - Il più grande fan (~10 minuti):

Forte energizer con elementi di gioco, che è universalmente apprezzato, le persone imparano i nomi degli altri.

Istruzioni: I partecipanti sono in piedi nella stanza e si affrontano in un tradizionale gioco di sasso-carta-forbice. La differenza è che il perdente segue il vincitore cantando il suo nome, finché alla fine ci sono solo due persone che si fronteggiano, con un esercito dietro di loro che canta il loro nome.

Suggerimento: è bene avere un'introduzione per eccitare i partecipanti, come ad esempio "Ti piacerebbe camminare per strada con persone che cantano il tuo nome come tuoi più grandi fan?".



Elefante, kebab, tostapane, canguro vomitato:

Un forte energizer con elementi di gioco, che piace a tutti.

Istruzioni: I partecipanti si dispongono in cerchio e gli vengono mostrate 4 mini pose da assumere con le persone sedute alla loro destra e sinistra. La persona al centro del cerchio sceglie una persona e questa, insieme alle persone vicine, deve assumere la posa indicata dalla persona centrale. La persona che è più lenta ad assumere la posa va al centro.

Suggerimento: cercate di mantenere un ritmo elevato, in modo che sia più impegnativo assumere la posa corretta in tempo.



Macedonia (~10 minuti):

Un forte energizer con elementi di gioco, che piace a tutti.

Istruzioni: I partecipanti vengono divisi in gruppi casuali (la dimensione e il numero dei gruppi non contano) e vengono istruiti a scegliere un frutto che rappresenti il loro gruppo. Poi tutti si siedono in posizioni casuali su sedie disposte in cerchio. L'istruttore dà le istruzioni. La persona al centro annuncia: «vorrei mangiare (nome di uno dei frutti scelti dai gruppi)», e poi tutti i membri di quel gruppo devono alzarsi e trovare un'altra sedia. L'istruttore diventa immediatamente un membro del primo gruppo. Poi, la persona rimasta in piedi annuncia quale frutto vorrebbe mangiare, e si può scegliere più di un frutto. Anche in questo caso, tutti devono alzarsi e correre a cercare una sedia per sedersi. Quando viene chiamata una macedonia, tutti i partecipanti devono alzarsi e trovare un altro posto dove sedersi.

Suggerimenti: Attenzione, le persone potrebbero cadere dalle sedie, assicuratevi che ci sia abbastanza spazio per correre e che non ci siano oggetti in mezzo che possano far inciampare le persone.



Sciarada (pantomima) "Cosa stai facendo lì?". (~10 minuti):

Ottimo energizer per stimolare mentalmente i partecipanti.

Istruzioni: I partecipanti si dispongono in fila e il formatore si pone di fronte a loro e dà le istruzioni. La persona che si trova di fronte al gruppo finge di svolgere un'attività (ad esempio, lavarsi i denti). La persona che si trova davanti alla fila chiede "Cosa stai facendo (nome)?" e la persona che sta facendo la farsa risponde qualcos'altro (ad esempio, guidare la mia auto). Poi va alla fine della fila e la persona successiva deve fare quello che ha detto la precedente, mentre fa qualcos'altro.

Suggerimenti: Il gruppo deve cercare di trovare attività divertenti, altrimenti l'attività può risultare un po' insipida, quindi qualcuno del gruppo può essere un collaboratore dell'istruttore, per stimolare alcune attività divertenti e provocatorie per rendere il tutto più interessante.



Due verità, una bugia (~15 minuti):

Energizer che si fa normalmente all'inizio della formazione per rompere il ghiaccio tra i partecipanti, farli ridere e conoscersi. Può essere usato per dare energia al gruppo e per rompere gli stereotipi.

Istruzioni: Ai partecipanti vengono dati tre post-it e viene chiesto loro di scrivere in ognuno di essi due cose vere e una bugia su loro stessi. Viene dato l'ordine di scrivere cose che sembrano credibili. Hanno a disposizione 10-15 minuti nello spazio per chiedere agli altri partecipanti delle loro storie e indovinare quale delle tre affermazioni non è vera. Alla fine, se c'è tempo, possiamo fare un debriefing dell'esercizio ponendo domande come:

- Come vi siete sentiti durante questo esercizio?
- Qualcuno ha indovinato una cosa concreta dell'altro che era costantemente sbagliata?

Suggerimenti: Si possono fare delle battute sui post-it per far sentire le persone più a loro agio.



Gioco dei nomi (~15 minuti):

Le persone possono iniziare a conoscere i nomi dei loro co-partecipanti e imparare qualcosa l'uno dell'altro.

Istruzioni: Questo gioco si svolge all'inizio di una formazione, quando un gruppo non conosce i nomi degli altri partecipanti. Il gioco è organizzato in 4 fasi:

a) Fase 1- Il facilitatore tiene una palla e spiega il gioco. Ogni persona che riceve la palla deve dire il proprio nome e qualcosa di interessante su di sé (a seconda del contesto del progetto, potrebbe essere l'origine del suo nome, una sua passione, ecc.) La palla deve essere lanciata a qualcuno che non fa parte dello stesso gruppo.

b) Fase 2: poi tutti devono lanciare la palla a qualcuno e raccontare il proprio nome e la propria storia.

c) Fase 3: il facilitatore indica una persona, che deve sedersi in ginocchio. I due che siedono accanto a lui devono dire il più velocemente possibile il nome dell'altro. Chi perde, rimane al centro e sceglie la persona successiva.

d) Una persona coraggiosa deve dire alla fine tutti i nomi nel cerchio.



Presentarsi a vicenda (~20 minuti):

Conoscere in modo più approfondito gli altri partecipanti, le capacità di presentazione, connettersi l'uno con l'altro.

Descrizione: Si mescolano i partecipanti creando coppie di persone che non si conoscono. Poi si concedono 5 minuti per parlare un po' di sé, delle cose che piacciono, di quelle che non piacciono, dei loro hobby, delle loro professioni. Poi si torna in cerchio e ogni partecipante deve presentare in breve NON se stesso ma l'altra persona che ha appena conosciuto e che ha condiviso informazioni su di sé.

Il potere delle fotografie (~15 minuti):

Invece di usare una presentazione power point e non coinvolgere i partecipanti, si dà loro la possibilità di partecipare attivamente e di co-creare conoscenza!



Descrizione: In base al tema di una formazione, si selezionano e si stampano delle foto e si dispongono in modo casuale. Chiedete ai partecipanti di sceglierne una e di dire la loro opinione su cosa pensano che queste foto rappresentino. Poi si possono fare altre domande, come ad esempio se questa foto è in relazione con le proprie esperienze/contesto/interessi, ecc. Infine, spiegate loro che cosa rappresenta questa foto e iniziate a introdurre il vostro argomento in questo modo interattivo.

Dichiarazioni (~10 minuti):

Introdurre un argomento stimolando e incoraggiando la conversazione tra i partecipanti.

Descrizione: Il facilitatore prepara alcune affermazioni che sono in relazione con il tema dell'argomento. Poi chiede ai partecipanti di fare un passo avanti se sono in sintonia con queste affermazioni. Chiunque voglia, può dire qualcosa su come si trova in relazione con questa affermazione. Attraverso questo esercizio facilitiamo i partecipanti a capire quante cose hanno in comune.



Mettersi in gioco (~15 minuti):

Consentire l'interazione su argomenti specifici di interesse e facilitare la partecipazione attiva delle persone.

Descrizione: C'è un'affermazione che suscita polemiche (esempio: «Penso che il denaro porti felicità»).

Poi si stabiliscono due posizioni estreme in accordo e in disaccordo.

Nelle fasi successive si chiede ai partecipanti di collocarsi nella retta che unisce i due estremi e di spiegare la loro posizione.

PRO



- Dare energia al gruppo
- Coinvolgere incoraggiando la partecipazione
- Creare interesse per gli argomenti della formazione
- I partecipanti si conoscono
- Si crea un clima di fiducia
- L'interazione ludica favorisce l'impegno e la conservazione delle informazioni

CONTRO



- Nei gruppi numerosi, il facilitatore deve esercitare un grande controllo perché il tempo e gli argomenti possono sfuggire di mano.

SUGGERIMENTI



- Quando il facilitatore gestisce un energizer, deve trovare un equilibrio tra il rilassamento e il divertimento dei partecipanti e il sostegno dell'argomento.
- Anche se gli energizer sono esercizi e attività piuttosto semplici, il facilitatore deve dedicare del tempo alla preparazione e alla pratica.
- Conoscere la "vibrazione" del gruppo dei partecipanti può aiutare a scegliere le attività più adatte a loro.
- Non abbiate paura di trascinare i partecipanti fuori dalla loro zona di comfort.

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



 TEATRO FORUM

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO   

L'obiettivo del Teatro Forum è quello di facilitare il dialogo generativo tra i partecipanti, incoraggiando l'emergere di ricerche creative e collettive di soluzioni sul tema oggetto di studio.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI   

1. IMPOSTAZIONE (prima della sessione)

A seconda dell'argomento da discutere con il gruppo, il facilitatore scrive una storia legata all'argomento.

ISTRUZIONI

È obbligatorio che la storia segua queste caratteristiche:

- Deve rappresentare una situazione il più possibile simile alle esperienze reali del gruppo.
- Deve rappresentare un conflitto chiaro
- Deve essere breve, non più lunga di 10 righe.
- Che i personaggi possano essere differenziati almeno tra perpetratore (chi ha il potere e fa la violenza), oppresso (chi riceve la violenza) e testimone (chi osserva senza intervenire).
- Che siano chiari i RUOLI (chi è?), i DESIDERI (cosa vuole?) e le PAURE (di cosa ha paura?) di ciascun personaggio.
- La persona oppressa perde il conflitto nella parte finale della scena.

ISTRUZIONI

2. SVILUPPO (50')

- Una volta riunito il gruppo, il facilitatore chiede ai volontari di recitare la storia scritta in precedenza. Ai volontari viene consegnata la storia e vengono concessi 5 minuti per impararla e provarla, possibilmente fuori dall'aula.
- Nel frattempo, il facilitatore spiega al gruppo che vedranno una breve rappresentazione teatrale per due volte e che, la seconda volta, avranno la possibilità di interrompere l'azione e sostituire uno degli attori o delle attrici per cercare di cambiare il finale della storia. Per fermare lo spettacolo, dovranno battere le mani e gridare STOP! ogni volta che penseranno che qualcosa potrebbe essere detto o fatto in modo diverso.
- Il facilitatore prova l'uso della regola dello STOP! con il pubblico, sperimentandola collettivamente.
- Il gruppo di volontari è invitato a recitare per la prima volta la scena davanti al pubblico della classe.

ISTRUZIONI

- Alla fine della scena, il pubblico viene interrogato sul tema della commedia, per assicurarsi che tutti abbiano ben chiari i fatti visti.
- Viene nuovamente ricordato l'uso di STOP.
- La scena viene ripetuta una seconda volta, questa volta invitando il pubblico a fermare l'azione, entrare in scena e cercare soluzioni alternative, sostituendo un attore o un'attrice.
- Ogni volta che il pubblico interviene, al termine, il facilitatore chiede al pubblico cosa ne pensa, con l'obiettivo di generare un dialogo orientato ad approfondire il tema. Le possibili domande del copione potrebbero essere:
 - Cosa abbiamo visto?
 - Che rapporto ha con la vostra vita?
 - Come pensate che possa essere messo in pratica nella vita reale?
 - Sarebbe facile/difficile? Perché?

ISTRUZIONI

3. CHIUSURA (10')

Al termine di tutti gli interventi proposti, quando il dialogo è sufficientemente avanzato, il facilitatore invita il pubblico a generare una sintesi collettiva di tutto ciò che è stato vissuto, ripercorrendo quei momenti del dialogo che hanno rappresentato un'intuizione per il gruppo.

PRO



- Lo strumento facilita il coinvolgimento dei partecipanti attraverso l'uso del corpo e dell'improvvisazione, rendendo l'attività più dinamica.
- È possibile chiarire i diversi punti di vista sulla situazione grazie alla messa in scena dei diversi pensieri dei partecipanti.

CONTRO



Per creare uno spazio di dialogo efficace, si raccomanda un gruppo di almeno 10 partecipanti.

SUGGERIMENTI



- Una volta che un membro del pubblico sostituisce un personaggio, il resto del pubblico dovrà aspettare la fine della proposta per entrare.
- Nel caso in cui qualcuno del pubblico sostituisca il personaggio oppressivo e cambi magicamente il suo atteggiamento, il facilitatore può utilizzare queste domande guida con il pubblico: Cosa dovrebbe accadere nella vita reale perché questa persona abbia questo comportamento? Come è arrivato a generare questo comportamento?
- Nel caso in cui nessuno voglia uscire allo scoperto e prendere il posto dei personaggi, il facilitatore può sondare con il pubblico quali sono, secondo lui, le difficoltà, nella vita reale, a modificare eventi come quelli rappresentati sul palco.

FONTI

RISORSE



- <https://teachersactup.com/theatre-games/forumrainbow-of-desire/>
- <https://theactivistclassroom.wordpress.com/ag/forum-theatre/>
- <https://organizingforpower.files.wordpress.com/2009/03/games-theater-of-oppressed.pdf>

PARTNER



Faculty of
Mathematics
and Informatics



TOOL KIT



ICEBREAKER

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Un icebreaker è un'attività, un esercizio o un'esperienza pensata per rompere il "ghiaccio" che di solito limita o inibisce le interazioni di un gruppo di persone che possono o meno conoscersi.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Un gruppo è "di ghiaccio" se parla poco o niente, se è riluttante a stabilire un contatto fisico e se il contatto visivo è scarso. In questi casi assistiamo a una mancanza di iniziativa e fiducia espresse dalla disposizione solitaria nello spazio dei membri del gruppo.

Per essere considerata un icebreaker, un'attività, un esercizio o un'esperienza deve avere la maggior parte delle seguenti caratteristiche:

- divertente
- non minaccioso
- interattivo
- semplice e facile da capire
- orientato al successo.

ISTRUZIONI

Un icebreaker efficace è un'attività, un esercizio o un'esperienza che prepara con successo il gruppo a ciò che lo attende, soprattutto se si sta per affrontare un argomento delicato. Per un icebreaker efficace sono necessari:

- Un luogo confortevole e un'atmosfera rilassata
- Partecipanti in abiti comodi, se possibile
- Un leader o un facilitatore eccellente che abbia familiarità con lo strumento
- Indicazioni chiare, concise e relativamente facili da seguire

L'animatore o leader svolge un ruolo importante per il successo di un gioco o di un'attività per rompere il ghiaccio. Le spiegazioni devono essere fornite in modo chiaro e i progressi del gruppo devono essere diretti. La stessa attività di icebreaker, svolta in modi diversi con gruppi diversi, può portare (e porterà) a un'ampia varietà di esperienze e risultati diversi.

Alcuni giochi per rompere il ghiaccio richiedono spazi ampi o speciali, materiali e strumenti particolari o tranquillità.

ESEMPIO



Due verità e una bugia

Chiedete ai ragazzi di scrivere su un foglio tre affermazioni su di sé, di cui una falsa. Chiedete ora al gruppo di camminare e di iniziare a interagire in coppia, cercando di indovinare quale sia la bugia. Quando una coppia ha finito si divide e ricomincia a camminare per trovare un nuovo "partner". Date loro tempo sufficiente per interagire con persone diverse.

Oltre a conoscersi come individui, questo esercizio aiuta ad avviare l'interazione all'interno del gruppo.

Terreno comune

In piccoli gruppi, chiedete ai partecipanti di trovare sei cose che hanno in comune e di condividerle con il grande gruppo.



Sfida in cerchio

Formate il gruppo in due squadre e fatele disporre alternativamente in un grande cerchio.

Fornite a ciascuna squadra una palla di colore diverso e della stessa dimensione, oppure mettete dei segni ben visibili sulla palla in modo che i giocatori possano distinguerle.

Poi il leader dice: "Via!" e le palle vengono passate nella stessa direzione da un membro della squadra all'altro.

L'obiettivo è spostare la palla abbastanza velocemente da superare quella della squadra avversaria.

Ogni volta che ciò accade, si assegna un punto alla squadra che lo fa e si ricomincia il gioco.

Vince la prima squadra che segna tre punti.

Assicurarsi che i giocatori sappiano che non possono toccare la palla della squadra avversaria.

Mappa della nascita

Appendete alla parete una grande mappa del mondo. Date a tutti una puntina. Chiedete loro di appuntare sulla mappa il luogo in cui sono nati.



Targhette creative

Date a ciascuno 10 minuti per creare la propria targhetta. Possono elencare gli hobby, fare un disegno o scrivere un profilo personale.

Aeroplano di carta

Ognuno crea un aeroplano di carta e scrive il proprio nome e due domande da porre a qualcun altro.

Al momento del segnale, ognuno lancia il proprio aeroplano per la stanza, raccoglie quelli degli altri e continua a lanciarli.

Il facilitatore dice di fermarsi dopo un minuto.

Tutti devono prendere un aeroplanino di carta.

Devono avvicinarsi alla persona più vicina e porre le domande sull'aeroplanino.

Lasciate ai ragazzi un momento per rispondere alle domande in coppia e ricominciate.



Identificazione silenziosa

Dare a ciascuno un foglio di carta con le istruzioni di scrivere parole o disegnare immagini che descrivano se stessi senza parlare. Poi si appuntano il foglio sul petto, camminano e si guardano l'un l'altro. Le immagini vengono raccolte e mescolate e i ragazzi cercano di identificare a chi appartiene ogni immagine.

Interviste

Chiedete ai ragazzi di formare delle coppie. Ciascuno intervista il proprio compagno per un periodo di tempo stabilito (10 minuti) mentre è in coppia. Quando il gruppo si riunisce, ognuno presenta l'intervistato al resto del gruppo. Potete fornire alcune domande o lasciare che esplorino liberamente l'altra persona.

Caldo e freddo

Due membri del gruppo vengono scelti per essere "it" e mandati fuori dalla stanza. Gli altri scelgono un compito da svolgere (salire sul tavolo, fare una capriola, ecc.). Quando i due prescelti tornano, è compito del gruppo incoraggiarli a eseguire il compito. Tuttavia, l'unico incoraggiamento consentito è un applauso quando sono "caldi" (vicini alla soluzione) e un fischio quando sono "freddi". Potete ripetere questa procedura tutte le volte che volete.

PRO

Gli icebreaker svolgono un ruolo importante in qualsiasi evento o attività in cui la comunicazione e il livello di comfort dei partecipanti sono importanti. Gli icebreaker aiutano a garantire che tutti i partecipanti siano alla pari abbattendo le barriere.

Alcuni motivi per usare un icebreaker sono:

- Gli icebreaker aiutano i partecipanti a conoscersi.
- Gli icebreaker riscaldano i partecipanti e fanno sì che le discussioni si svolgano in modo confortevole.
- Gli icebreaker aiutano i partecipanti che si conoscono a rompere il ghiaccio che può verificarsi quando gli individui non vogliono condividere informazioni personali o i giovani sono timidi o si sentono esclusi.
- Gli icebreaker aiutano i partecipanti estranei a iniziare a interagire, comunicare e condividere pensieri in modo semplice e confortevole.
- Gli icebreaker aiutano i partecipanti a riscaldarsi prima di una discussione più seria su argomenti specifici.
- Gli icebreaker aiutano i partecipanti più diversi - diversi background familiari ed etnici - a iniziare a parlare e a ridere, aumentando così il livello iniziale di calore all'interno della stanza.
- Gli icebreaker fanno uscire i giovani dalla loro zona di comfort e li spingono a parlare, socializzare e lavorare con gli altri.
- Gli icebreaker possono essere utilizzati in un'ampia varietà di gruppi di età, situazioni e contesti sociali.

CONTRO



Così come un'ottima sessione può spianare la strada a una grande attività, una cattiva sessione può essere l'ingrediente per un disastro. Nel migliore dei casi, una cattiva sessione è semplicemente una perdita di tempo o, peggio, un imbarazzo per tutti i partecipanti.

In qualità di facilitatore, il segreto di una sessione rompighiaccio di successo consiste nel mantenerla semplice: progettare la sessione con obiettivi specifici in mente e assicurarsi che la sessione sia appropriata e confortevole per tutti i partecipanti.

- Alcune persone odiano i rompighiaccio: dovete decidere, come animatori, se volete che i ragazzi partecipino e interagiscano secondo i loro tempi o se volete costringerli a interagire fin dall'inizio.
- Gli icebreaker richiedono tempo: i migliori sono veloci (meno di cinque minuti) e devono avere un legame con lo scopo dell'attività. Molti facilitatori usano un rompighiaccio qualsiasi, indipendentemente dal contenuto, e questo è un errore. Si vuole avere un'esperienza divertente, ma anche di apprendimento che sia rilevante per i giovani.



- Rendere gli icebreaker inclusivi: tenere presente che alcuni tipi di attività sono difficili da svolgere per alcune persone. Per esempio, gli icebreaker che richiedono movimento possono essere difficili o addirittura impossibili per alcune persone con disabilità fisiche, oppure un'attività potrebbe toccare punti sensibili. Se si chiede alle persone di fare qualcosa che non possono fare, si arrabbiano e si sentono in imbarazzo.

SUGGERIMENTI



Quando progettate l'icebreaker, pensate al tipo di "ghiaccio" che deve essere rotto.

Se state riunendo ragazzi di gruppi diversi, il "ghiaccio" può semplicemente riflettere il fatto che non si sono ancora incontrati o che non sono abituati a lavorare insieme.

Se state riunendo giovani con background o culture diverse, il "ghiaccio" può derivare dalla percezione che le persone hanno l'una dell'altra.

Dovrete gestire queste differenze con sensibilità. Concentatevi solo su ciò che è importante per il vostro obiettivo.



E quando si passa alla progettazione e alla facilitazione dell'attività, è sempre meglio concentrarsi sulle somiglianze (piuttosto che sulle differenze), come ad esempio l'interesse condiviso per l'argomento trattato.

La chiave del successo è assicurarsi che l'attività sia specificamente incentrata sul raggiungimento degli obiettivi e adeguata al gruppo di giovani coinvolti.

FONTI RISORSE



- <https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/>
- <https://icebreakerideas.com/quick-icebreakers/>
- <http://thetrainingworld.com/faq/starticebreakers.htm>
- https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



JAMBOARD

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO   

Stimolare la creatività dei giovani attraverso una lavagna interattiva, accessibile da diversi dispositivi, che permette di lavorare in gruppo contemporaneamente.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI   

Un Jamboard libera il potenziale creativo del vostro team con il co-authoring in tempo reale. Sperimentate una produttività senza ostacoli, sia che il vostro team si trovi nella stessa stanza utilizzando più Jamboard, sia che si trovi in tutto il mondo utilizzando l'app Jamboard su cellulare.

È il primo prodotto hardware progettato e realizzato da Google, destinato a integrare i tipi di strumenti basati sul Cloud che includono, ad esempio, Gmail, Drive, Docs e altri;

Si tratta di una lavagna digitale collaborativa da 55 pollici che dispone di accessori, come due matite ottiche, una gomma e un supporto, che sono elementi che consentono una buona e produttiva performance del team di lavoro.

ESEMPIO



- Condividere le idee
- Utilizzare immagini
- Collaborare in tempo reale
- Lavoro di gruppo organizzato

PRO



Jamboard può essere utilizzato gratuitamente.

Jamboard consente agli utenti di condividere idee, immagini e collaborare tra loro in tempo reale.

Jamboard è dotato di riconoscimento della scrittura e delle forme, quindi è facile da usare e intuitivo.

È possibile disegnare con uno stilo ma cancellare con il dito, proprio come una lavagna.

È facile presentare le proprie jam in tempo reale attraverso Meet.

Una volta terminata la jam, è possibile condividere il proprio lavoro con gli altri.

CONTRO



A meno che non si disponga di un wifi forte, si possono avere alcuni problemi.

SUGGERIMENTI



Utilizzatela come fareste con una vera witheboard, senza limiti a ciò che volete fare con la vostra Jamboard: è uno strumento digitale molto facile e versatile.

Siate creativi ed esplorate il suo utilizzo.

FONTI

RISORSE

- <https://support.google.com/jamboard/answer/7424836?hl=en>
- <https://workspace.google.com/products/jamboard/>

PARTNER



Faculty of
Mathematics
and Informatics



TOOL KIT



MENTIMETER

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVI

SCOPO

Costruire splendide presentazioni interattive con il costruttore di presentazioni.

Raccogliere sondaggi, dati e opinioni dai partecipanti utilizzando dispositivi intelligenti.

Ottenere informazioni sui partecipanti grazie alle tendenze e all'esportazione dei dati.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Il mentimeter è uno strumento digitale utile per realizzare attività interattive con i giovani.

Il pubblico interagisce in modo anonimo con un dispositivo intelligente (PC, smartphone, tablet, ecc.) dove può rispondere alle domande.

Possono visualizzare le loro risposte in tempo reale per creare un'esperienza divertente e interattiva.

Lo strumento offre 13 tipi di domande interattive, tra cui nuvole di parole e quiz.

È possibile utilizzare Mentimeter (attraverso lo smartphone) per moderare e controllare le presentazioni.

ESEMPIO



Costruite presentazioni interattive con l'editor online facile da usare.

Domande

- Sondaggi
- Quiz
- Diapositive
- Immagini

È possibile aggiungere Gif e altro alla presentazione per creare presentazioni divertenti e coinvolgenti.

PRO



Creare intere presentazioni in modo facile e veloce con Content Slides.

Modalità presentatore facile da usare.

Il pubblico interagisce in modo anonimo con un dispositivo smart.

Usare il Mentimeter per moderare e controllare le presentazioni.

Abilitare i filtri per le bestemmie in più lingue.

Raccogliere feedback tramite sondaggi.

CONTRO



A causa della connessione di più giocatori alla stessa piattaforma, deve essere presente una forte connessione WiFi. Altrimenti non funziona.

Non è molto efficace se si vogliono raccogliere frasi lunghe.

SUGGERIMENTI



La versione base di Mentimeter è gratuita. Se si intende optare per una funzione Premium più avanzata, è previsto il pagamento di una tariffa.

FONTI

RISORSE

- <https://www.lamiascuoladifferente.it/mentimeter/>
- <https://www.mentimeter.com/>
- <https://help.mentimeter.com/en/articles/2233579-mentimote-our-presentation-remote>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



MURAL

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

È uno strumento di presentazione dal vivo con elementi interattivi e collaborativi. Con Mural è possibile immaginare e visualizzare il lavoro o le idee in modo divertente e stimolante.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Mural è uno spazio di lavoro digitale per la collaborazione visiva. È uno spazio che consente ai gruppi di collaborare visivamente e di risolvere i problemi più velocemente grazie a una tela digitale facile da usare. Non è una normale lavagna online, MURAL ha potenti funzioni di facilitazione e metodi guidati.

ESEMPIO



Si possono usare note adesive e testo, forme e connettori per costruire diagrammi e mappare i flussi di lavoro, ci sono icone, immagini e GIF nel suo database, si possono usare quadri per organizzare i contenuti e si può anche disegnare a mano libera.

Ci sono funzioni interessanti come il Timer - per rispettare la tabella di marcia, il Summon - per assicurarsi che tutti guardino lo stesso contenuto, Outline - per guidare i partecipanti con istruzioni e nascondere/rivelare i passi successivi, super lock - per far sì che gli oggetti rimangano in un unico posto, celebrate - per enfatizzare i momenti positivi e private mode - per nascondere i contributi dei singoli collaboratori.

PRO



Può essere utilizzato per riunioni e come lavagna interattiva.

È facile condurre brainstorming più produttivi e coinvolgenti grazie a decine di modelli pronti all'uso e a funzioni chiave come la modalità privata, il timer e la mappatura.

Facilitate il lavoro di squadra per creare fiducia, stimolare la partecipazione e aumentare la collaborazione nella vostra prossima riunione. Abbinare le integrazioni di MURAL con Zoom, Webex e Microsoft Teams per una nuova dimensione delle videochiamate.

Collaborate con gli altri per scoprire nuove intuizioni, visualizzare e mappare i feedback.

Migliorate la collaborazione di gruppo, facilitando l'interattività, la produttività delle sessioni di scoperta e il miglioramento dei risultati, sia in sede che fuori.

CONTRO



La versione di base è gratuita, mentre gli aggiornamenti richiedono un pagamento.

È necessaria una buona connessione wifi per garantire che chiunque possa accedere allo strumento online.

SUGGERIMENTI



Prima di consegnarlo al vostro gruppo, esplorate l'uso di Mural e prendete confidenza con esso.

FONTI

RISORSE

- <https://www.mural.co/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Z6hpMxyhoHA&t=27s>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



POWTOON

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO 

Comunicare visivamente con brevi video e animazioni.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI 

Powtoon è una piattaforma di comunicazione visiva che offre la libertà di creare video professionali e completamente personalizzati per coinvolgere il pubblico.

Powtoon è un programma di editing video che può essere utilizzato sia per uso personale che professionale.

L'applicazione web multimediale consente di creare rapidamente presentazioni video trascinando e rilasciando elementi sul file di destinazione.

ESEMPIO



È possibile creare:

- Video
- lavagna Scarabocchi
- Animazione
- Registrazioni su schermo
- Presentazioni
- Personaggi personalizzati

PRO



Con Powtoon, la creazione di video personalizzati non richiede competenze tecniche o di design per iniziare ad avere un impatto più profondo sul lavoro.

Si può iniziare con modelli già pronti.

È coinvolgente per il vostro gruppo.

CONTRO



La versione gratuita consente:

- Esportazioni solo con il marchio Powtoon
- Lunghezza massima fino a 3 minuti (HD)
- Archiviazione di 100 MB
- Solo colonne sonore gratuite
- Solo oggetti gratuiti

TIPS



PowToon ha un piano gratuito e offre una versione di prova gratuita. Vi consigliamo di iniziare da qui e di valutare la necessità di un piano a pagamento.

FONTI RISORSE



- <https://www.powtoon.com/>
- <https://powtoon.it.softonic.com/applicazioni-web>
- <https://it.followband.com/item/660/>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



ROLE PLAYING

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Un gioco di ruolo è un'attività che può essere utilizzata per molti scopi, alcuni dei quali sono: dare energia, introdurre argomenti difficili da discutere se affrontati personalmente dai partecipanti, creare coinvolgimento con elementi di gioco.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

I partecipanti ai giochi di ruolo non sono tenuti a limitarsi alle loro esperienze personali, ma sono incoraggiati a entrare nei panni di un altro. Questo offre molti vantaggi, come la libertà di espressione, la visione di situazioni difficili da una distanza mentale e, naturalmente, aumenta l'empatia, o almeno i comportamenti che portano a una maggiore empatia verso persone che potrebbero non appartenere al nostro gruppo. I giochi di ruolo sono un modo popolare per coinvolgere maggiormente i partecipanti e introdurli a temi e situazioni che potrebbero non essere possibili nella vita reale. Da questa uscita dalla zona di comfort, è molto comune che le persone abbiano rivelazioni che le aiutano a vedere il mondo da una lente più ampia.

ESEMPIO



Re della giungla (~15 minuti):

Un forte energizer con elementi di gioco di ruolo, che è universalmente apprezzato, le persone collaborano, migliorando il lavoro di squadra e la comunicazione non verbale.

Istruzioni: I partecipanti si siedono in cerchio su delle sedie, mentre altre due sedie vuote vengono messe in cerchio. L'istruttore assume il ruolo del leone e dà le seguenti istruzioni: "Io lascio la stanza e voi avete 5 minuti per trovare una strategia che mi permetta di non sedermi su nessuna delle sedie quando tornerò nella stanza. Non potete bloccare il mio percorso e non potete spostare le sedie. Quando tornerò nella stanza, non potrete più parlare".

Suggerimento: è bene avere un'introduzione per eccitare i partecipanti, come ad esempio "Andiamo in un posto diverso, una giungla dove non ci sono regole".

Si può mettere la canzone "The lion sleeps tonight" in un altoparlante mentre si cerca di trovare una sedia vuota.



Castelli e principesse (15 minuti):

Gioco di ruolo per risvegliare i partecipanti prima di una lunga presentazione.

Non sono necessarie attrezzature - Ottimo energizer di ruolo - Molta energia

Descrizione: Si dividono le persone in gruppi di tre

a) Castelli: Due persone, stando in piedi e unendo le mani, devono formare "un castello".

b) Principesse: Una persona è intrappolata nel castello stando in ginocchio.

Le persone devono essere in multipli di 3 (6,9,12 ecc.). L'animatore non ha un ruolo. Quando il facilitatore pronuncia la parola "Castelli", tutti coloro che hanno il ruolo del castello devono cambiare ruolo tra loro. Il facilitatore prende il posto di una persona, che ora si trova al centro. Un'altra scelta è quella di dire la parola "Principesse": tutti i partecipanti che hanno il ruolo devono cambiare ruolo. Alla fine, quando qualcuno dice la parola "terremoto", tutti devono cambiare ruolo e trovare una nuova coppia di 3 persone.



Trolls/Giants/Witches (15 minuti):

Gioco di ruolo facile da organizzare, crea molta energia e connessione tra i membri del team.

Descrizione: In questo gioco ci sono tre categorie:
Troll, Giganti e Streghe.

I giganti hanno paura dei troll (perché li attaccano).

I Troll hanno paura delle Streghe (perché le cucinano)

Le streghe hanno paura dei giganti (perché li mangiano).

Organizziamo il gioco nel modo seguente:

- a) Dividiamo il nostro gruppo in due sottogruppi.
- b) Creiamo una linea al centro del nostro spazio che divida i due gruppi.
- c) Creiamo uno spazio sicuro per ogni gruppo.

Chiediamo ai due gruppi di mettersi l'uno di fronte all'altro, di scegliere un gruppo e di comportarsi (non di parlare) come il gruppo che hanno scelto. A seconda della scelta, capiranno se dovranno inseguire l'altra squadra o se verranno inseguiti. Lo scopo del gioco è quello di catturare i membri della squadra opposta, finché non rimane nessuno.



Rifugio nucleare (20 minuti):

Un'attività di gioco di ruolo per incoraggiare la discussione tra i valori e il processo decisionale sotto pressione.

Descrizione: I partecipanti vengono divisi in gruppi di 5-6 persone. A ciascuno di loro viene consegnato un foglio di carta con un ruolo che ognuno deve interpretare. Si danno 5 minuti per leggere il proprio ruolo e presentarsi agli altri membri del gruppo.

I ruoli proposti da scegliere sono i seguenti (ma si possono cambiare):

1. Forty, 38 anni, star di un programma di sopravvivenza, solitario e sospettato ma non colpevole di omicidio.
2. Rita, madre di 19 anni e il suo bambino (occupano un solo posto), studentessa di arte
3. Bob, 20 anni, marito della madre, disoccupato
4. Agatha, ex astronauta e scienziata di 59 anni
5. Cornelius, storico di 48 anni, esperto di storia e di lingue
6. Joan, infermiera di 68 anni, in pensione, ama giocare con il suo cane
7. Mary, 25 anni, appena uscita di prigione per spaccio di marijuana



Quando lo fanno, raccontate loro una storia di bombe nucleari che stanno per cadere sulla terra e che davanti a loro c'è un rifugio nucleare che va bene per tutti i membri del gruppo tranne che per una persona. Date loro 10 minuti per discutere su chi non sopravviverà.

Poi si discute: chi è sopravvissuto? Perché? È stato facile prendere la decisione? Quali sono le conseguenze morali?

PRO



- Dare energia al gruppo
- Coinvolgere incoraggiando a uscire dalla zona di comfort
- Distanza emotiva e mentale dalle situazioni difficili
- Libertà di espressione
- L'interazione ludica favorisce il coinvolgimento e la ritenzione delle informazioni

CONTRO



- Il facilitatore deve fare attenzione a non scatenare le persone, ad esempio non sarebbe saggio creare una situazione di gioco di ruolo di guerra in un gruppo di partecipanti con un background di rifugiati, o situazioni di molestie sessuali per i sopravvissuti alla tratta sessuale. La sintesi del gruppo deve essere valutata attentamente prima di creare un gioco di ruolo.

SUGGERIMENTI



- Questo tipo di attività richiede un'attenta pianificazione, sia in termini di tempo che di contenuti.
- Conoscere la "vibrazione" del gruppo di partecipanti può aiutare a scegliere le attività più adatte a loro.
- Non abbiate paura di mettere i partecipanti fuori dalla loro zona di comfort.

PARTNER



Faculty of
Mathematics
and Informatics



TOOL KIT



STORYBIRD

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Migliorate la vostra creatività e le vostre tecniche di narrazione attraverso uno strumento digitale. Potete usarlo per coinvolgere il vostro gruppo e trasmettere messaggi in modo semplice.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Storybird è uno strumento di narrazione artistica che può essere utilizzato per creare libri illustrati, fumetti, poesie ecc. Si tratta principalmente di selezionare immagini, disporle in sequenza e raccontare una storia con esse.

ESEMPIO



Con Storybird è possibile:

- Selezionare le immagini
- Creare libri illustrati
- Creare fumetti
- Creare poesie
- Usare personaggi e scene posabili dall'antichità all'era spaziale
- Utilizzate scene intelligenti personalizzabili
- Utilizzare milioni di foto Creative Commons o caricare le proprie

PRO



È possibile utilizzare le immagini del database e usarle queste per incoraggiare i giovani a raccontare storie e a scrivere e approfondire argomenti specifici.

Supporta google classroom.

Può essere utilizzato per diversi progetti.

Trasforma rapidamente qualsiasi storyboard in una presentazione per ricevere un feedback immediato!

- Presentazioni dal vivo con un solo clic
- Esportazione in PowerPoint (compatibile con Keynote e Google Slides)
- Creare una nuova presentazione con la stessa facilità dopo le modifiche

CONTRO



- Richiede tempo
- Se volete usarlo spesso, dovrete prendere in considerazione un piano a pagamento.

SUGGERIMENTI



È possibile iniziare con la versione GRATUITA, che è l'opzione migliore per un uso leggero (2 Storyboard a settimana / Layout Storyboard classico); se si prevede di usarlo spesso, è possibile passare a un piano a pagamento.

Ogni storia è unica e la scelta del layout giusto può fare la differenza.

FONTI

RISORSE 

- <https://www.storyboardthat.com/>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



TEAM BUILDING ACTIVITIES

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Le attività di team building consolidano il gruppo, favorendo lo spirito di squadra dei giovani.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI

Le attività di team building favoriscono le dinamiche di gruppo creando fiducia, comunicazione e capacità di lavorare insieme. Una buona collaborazione all'interno di un gruppo è un buon presupposto per favorire la generazione di idee creative. Dopo aver completato un'attività di team building, i ragazzi sviluppano maggiore consapevolezza riguardo ciò che significa far parte di un gruppo e comprendono meglio i punti di forza e di debolezza di ciascuno. Le attività di team building favoriscono anche le capacità di problem solving come squadra.

ISTRUZIONI

Le attività di team building migliorano le dinamiche di gruppo favorendo l'entusiasmo e l'energia dei partecipanti. Le attività di team building sono spesso compiti stimolanti di problem-solving progettati per aiutare i membri del gruppo a sviluppare la loro capacità di lavorare efficacemente insieme. Alcune attività di team building sono semplici e divertenti giochi, mentre altre sono compiti complessi progettati per motivi specifici.

Vi sono anche note attività che focalizzano il lavoro sulle dinamiche delle relazioni interpersonali:

- Relazioni tra due persone
- Relazioni tra una persona e un gruppo
- Relazioni tra gruppi

ESEMPIO



Nodo umano

Obiettivi: L'obiettivo di questa attività è imparare a lavorare insieme, migliorare la comunicazione di gruppo e aumentare lo spirito di squadra. Può focalizzarsi attorno al tema della comunicazione, della leadership, del problem solving all'interno del gruppo, ma anche della fiducia e della perseveranza che si sviluppa tra i componenti. Le attività aiutano anche a capire i ruoli che le persone hanno nel gruppo.

Tempo: 20 minuti

Dimensione del gruppo: 7-30 persone

Istruzioni: Ai ragazzi viene chiesto di formare un cerchio, spalla a spalla. L'animatore deve chiedere loro di avvicinarsi per prepararli a ciò che sta per accadere. (Se ci sono più gruppi, devono essere disposti in modo da non distrarsi e non competere). I ragazzi devono chiudere gli occhi e ognuno di loro alza una mano al centro del cerchio, poi gli viene chiesto di afferrare un'altra mano dalla direzione opposta (solo 2 mani per ogni collegamento); lo stesso vale per l'altra mano. Ora possono aprire gli occhi. Il facilitatore deve spiegare ai partecipanti l'obiettivo dell'attività: si chiede loro di districarsi di nuovo in un cerchio, senza lasciare andare nessuna mano.



Il facilitatore può ora mettersi in disparte e osservare il gruppo o gli individui e le dinamiche.

Nei primi minuti (fino a 10) potrebbero non esserci molti progressi, ma poi il ritmo dovrebbe diventare più veloce. Se dopo i primi 10 minuti non si registrano progressi, il facilitatore può offrire al gruppo la possibilità di aprire il cerchio, staccando le mani, in un solo punto (solo tra due partecipanti). Il gruppo deve discutere e decidere insieme le due mani sulle quali intervenire. Se il risultato è costituito più cerchi intrecciati, il facilitatore dovrebbe semplificarli chiedendo loro di spiegarsi..

Debriefing: Adattare la domanda all'età del gruppo.

- Com'è stata l'attività per voi?
- Come vi è sembrato che il gruppo abbia lavorato bene insieme?
- Che tipo di ruoli c'erano nel gruppo? Chi ha assunto il ruolo di leader?
- Cosa si sarebbe potuto fare in modo diverso?
- Che cosa pensate di aver imparato da questa attività e che può essere applicato alle attività future?

Note importanti per i facilitatori:

Siate consapevoli del fatto che l'attività comporta una vicinanza fisica e un possibile contatto in luoghi sensibili; ciò potrebbe risultare un problema per alcuni dei partecipanti per via della cultura, ad esempio, o di barriere sociali o psicologiche.

Il risultato non deve essere la cosa più importante, va ribadito che va bene fallire, l'importante è il tempo dedicato al lavoro.



Carrello dei palloncini

Ai ragazzi viene affidato un compito di squadra che promuove la partecipazione attiva, la collaborazione e la risoluzione dei problemi, senza lasciare indietro nessuno. Anche se l'obiettivo finale è un successo di gruppo, le azioni e i movimenti individuali hanno un grande impatto. All'inizio può sembrare semplice, ma questa attività è una vera sfida!

Tempo necessario: 15 minuti

Dimensione del gruppo: 5-25 persone

Materiali: Un palloncino gonfiato per persona (meno uno) e nastro adesivo.

Istruzioni: Prima di iniziare, posizionate due strisce di nastro adesivo a terra per indicare la linea di partenza e quella di arrivo. Chiedete ai ragazzi di allinearsi spalla a spalla dietro la linea di partenza. Consegnate a ciascuno di loro un palloncino, tranne all'ultimo della fila. Chiedete loro di mettere il palloncino tra le spalle (cioè due persone in piedi l'una accanto all'altra terranno il palloncino da una parte e dall'altra con le spalle). Dovranno tenere il pallone senza toccarlo con le mani. Dovranno camminare fino al traguardo come gruppo. Se qualche palloncino tocca terra, l'intera squadra deve ricominciare da capo.



Suggerimento: se questa attività viene svolta all'aperto, sappiate che i palloncini caduti nell'erba hanno molte più probabilità di scoppiare rispetto a quelli caduti su altre superfici. Portate con voi qualche palloncino in più.

Domande di verifica:

Adattate la domanda all'età del gruppo.

- Che cosa è successo durante questa attività?
- Qualcuno è emerso come leader? Se sì, chi era e cosa ha fatto?
- Come avete lavorato insieme per raggiungere l'obiettivo?
- In che modo le azioni individuali hanno influito sul successo del gruppo?
- Come si collega questa attività al lavoro di squadra che si svolge quando si deve lavorare a un progetto in un contesto di gruppo?

PRO



Quando si ha un gruppo di persone che devono lavorare insieme in modo efficace, un'attività di team building rappresenta lo strumento perfetto. Alcuni motivi per utilizzare un'attività di team building sono:

- Le attività di team building aiutano i ragazzi a conoscersi meglio e a capire il ruolo e l'importanza di ciascun partecipante.
- Le attività di team building riscaldano i ragazzi e aumentano l'energia e l'entusiasmo.
- Le attività di team building motivano i ragazzi a lavorare insieme in modo efficace.
- Le attività di team building condotte con competenza possono unire le persone, valorizzare i loro punti di forza e affrontare le loro debolezze.
- Le attività di team building creano un ambiente amichevole, in cui i ragazzi si sentono a proprio agio e sono felici di parlare e lavorare con chiunque.
- Le attività di team building migliorano la comunicazione.
- Le attività di team building stimolano la capacità di problem solving.

Le attività di team building possono essere utilizzate in un'ampia varietà di gruppi di età, situazioni e contesti sociali.

CONTRO



- Le attività di team building rischiano di portare a meccanismi di competizione; cercate di trasformare questa competizione in collaborazione tra i partecipanti.
- Imparare a lavorare bene insieme può richiedere del tempo: le attività migliori sono facili da capire e hanno un compito chiaro da portare a termine, ma poiché lavorano sulle dinamiche di gruppo richiedono tempo.
- Rendere le attività di team building inclusive: tenere presente che alcuni tipi di attività sono difficili da svolgere per alcune persone. Ad esempio, le attività che richiedono movimento possono essere difficili o addirittura impossibili per alcune persone con disabilità fisiche, oppure un'attività potrebbe escludere qualcuno, che in realtà è esattamente il risultato opposto che si vuole ottenere. Assicuratevi che tutti siano coinvolti attivamente nei compiti, facendoli sentire parte essenziale del gruppo.

SUGGERIMENTI



Quando progettate un'attività di team building, ricordate di non complicare le cose. Regole meno rigide e chiare funzionano meglio e permettono al gruppo di divertirsi e di concentrarsi sul risultato.

Qualsiasi esercizio di team building dovrebbe incoraggiare la collaborazione piuttosto che la competizione.

Dare dei limiti di tempo è importante; aiuta a motivare e attivare tutti i membri del gruppo, basta fare attenzione a non portarli allo scoraggiamento.

Ogni squadra è diversa e ogni individuo ha qualcosa di unico da apportare. Una volta che sarete in grado di identificare e incoraggiare tutti a raggiungere il loro potenziale individuale, il vostro team sarà in grado di raggiungere anche il suo potenziale collettivo.

FONTI

RISORSE



- https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1129/Outdoor%20education_activities%20handbook_2014.pdf
- <http://www.nonformalacademy.eu/67-tool-cards/148-team-building>
- https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/#Team_Building_Icebreakers
- <https://www.teambonding.com/6-reasons-for-team-building/>
- <https://guideinc.org/2017/08/09/team-building-activity-balloon-trolley/>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



THE FISH BOWL DIALOGUE

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO ● ● ●

Il Fish Bowl è una tecnica di dialogo utilizzata per favorire la partecipazione dinamica in un gruppo. Come utile alternativa ai dibattiti tradizionali, aiuta ad approfondire argomenti controversi, evitando la polarizzazione generale tra i punti di vista, favorendo l'emergere di esperienze personali e la condivisione dei bisogni emotivi tra i partecipanti.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI ● ● ●

1. ALLESTIMENTO (5')

Per preparare l'attività del fish bowl avrete bisogno di:

- Alcune sedie in un cerchio interno, circondato da uno o più cerchi di sedie più grandi.
- Cercare di consentire un facile accesso al cerchio interno ed esterno.
- Può essere utile l'uso di lavagne a fogli mobili per scrivere i punti chiave.
- Una domanda interessante sull'argomento

ISTRUZIONI

2. FACILITARE IL DIALOGO (40')

- Nel cerchio interno, o fish bowl, i partecipanti discutono; nel cerchio esterno i partecipanti ascoltano la discussione.
- Per iniziare l'esercizio, i facilitatori espongono il tema ed esprimono una prima domanda principale (ad esempio, come ci relazioniamo con il bullismo?), quindi possono chiedere ai volontari che desiderano sedersi sulle sedie nel cerchio interno e parlare. È importante sottolineare che solo questi partecipanti hanno il diritto di discutere le situazioni. Se qualcun altro vuole esprimere la propria opinione, deve sostituire la persona al centro toccandosi le spalle.

I partecipanti possono iniziare la discussione con l'obiettivo di condividere il loro punto di vista, le loro esperienze e le loro possibili soluzioni. Gli altri sono incoraggiati a prendere parte alla discussione con l'obiettivo di raccogliere anche altri punti di vista. Quando la discussione è terminata si svolge il debriefing e dopo si possono discutere altre situazioni.

INSTRUCTION

3. DEBRIEFING (15')

- Durante il debriefing, si devono rivedere i punti chiave, i commenti interessanti e i sentimenti del gruppo riguardo a particolari questioni. I partecipanti devono poter sviluppare le proprie conclusioni ed esprimersi liberamente.
- Al termine dell'esercitazione può essere utile fornire ai partecipanti un documento riassuntivo delle lezioni apprese e un elenco di risorse chiave.

Ecco alcune domande interessanti che possono essere utilizzate come punto di partenza

Agli osservatori (se presenti):

È stato difficile non rispondere ai commenti dei relatori del fishbowl? Perché o perché no? Se sì, a quali tipi di commenti volevate rispondere?

Avete sentito qualcosa che vi ha sorpreso dal fishbowl?

Cosa vi ha aiutato a capire le informazioni condivise (indicatori non verbali, indizi contestuali, ecc.)?

ISTRUZIONI

Agli oratori:

Come vi siete sentiti a condividere i vostri sentimenti sapendo che i vostri coetanei vi stavano ascoltando da vicino?

Di solito avete l'opportunità di condividere le vostre prospettive su questo tema?

Cosa vorreste aver detto più chiaramente/quale punto avreste voluto sottolineare?

ESEMPIO



Classico Fish Bowl

Stabilite un argomento e invitate gli oratori del cerchio interno a iniziare il dialogo.

Gli osservatori possono entrare nel cerchio sedendosi su sedie libere o toccando la spalla dei partecipanti interni per sostituirli.

Fish Bowl orientato al processo

Questa versione può essere utilizzata quando si vuole aiutare il gruppo ad approfondire la propria esperienza personale sull'argomento.

Nell'impostazione si useranno solo 4 sedie per il cerchio interno:

2 sedie esprimeranno i due principali punti di vista polarizzati sull'argomento (ad esempio, le posizioni "a favore" e "contro") (sedia 1 e 3).

2 Chairs will express positive and negative personal experiences related to the topic (Chair 2 and 4)



Fish Bowl teatrale

A seconda dell'argomento, vengono illustrati anzitutto i ruoli/personaggi principali che configurano il tema. Ad esempio, lavorando sul tema del bullismo con la vostra classe, potete mettere stabilire i personaggi del bullo, della vittima e dello spettatore. Una volta definiti, nel cerchio interno si posizioneranno tante sedie quanti sono i personaggi evidenziati. Etichettatele con un foglio, in modo da fissare un personaggio in ogni sedia.

PRO



Fishbowl è molto utile per esplorare le idee di appartenenza, identità, ed esperienze condivise. La struttura si presta bene alla discussione di argomenti complessi e a temi impegnativi di rilevanza transculturale. Fornendo a tutti gli studenti un ruolo di parola e di ascolto e una partecipazione alla discussione, il fishbowl può aiutare a costruire un ambiente di apprendimento inclusivo e solidale. L'aspetto di osservazione dell'attività permette ai partecipanti di identificare i modi appropriati per partecipare alle discussioni. Se utilizzate con costanza, le discussioni in fishbowl possono stabilire confini e norme fondamentali per una comunicazione anti-bias.

CONTRO



Per avere un dialogo adeguato, questa tecnica è più utile quando i gruppi sono più numerosi di 12 partecipanti.

SUGGERIMENTI



Come facilitatori potete utilizzare due strumenti importanti per favorire l'esperienza del gruppo:

- **Metacomunicazione**

È importante, per portare maggiore consapevolezza al gruppo, comunicare ogni esperienza che avviene durante il dialogo, al di là dei contenuti, perché fa parte del processo di gruppo. Prestate attenzione alla comunicazione non verbale nei cerchi interni ed esterni, ai cambiamenti dell'atmosfera nell'aula e portateli nel dialogo come semplici osservazioni.



- **Esperienza interna**

Come parte integrante, il facilitatore è collegato all'esperienza del gruppo. Ogni sentimento e sensazione che gli si presenta è, in parte, presente nel gruppo. L'assunzione di questo tipo di informazioni da parte del gruppo, durante il dialogo, aiuterà gli altri partecipanti a prendere coscienza delle proprie percezioni e a utilizzare queste informazioni per oltrepassare le proprie barriere e parlare della propria esperienza.

FONTI

RISORSE



- <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/fish-bowl-of-conflict.1362/>
- <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/learning/fishbowls.html>
- <https://www.learningforjustice.org/classroom-resources/teaching-strategies/community-inquiry/fishbowl>

PARTNER



Faculty of
Mathematics
and Informatics



TOOL KIT



TYPEFORM

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO

Raccogliere e condividere informazioni e dati attraverso coinvolgenti sondaggi digitali.

DESCIZIONE

ISTRUZIONI

Typeform è una piattaforma online che consente di progettare sondaggi personalizzati, dinamici e attraenti, adatti a qualsiasi dispositivo mobile.

Rende la raccolta e la condivisione di informazioni confortevole e colloquiale. È una piattaforma basata sul web che si può utilizzare per creare qualsiasi cosa, dai sondaggi alle app, senza dover scrivere una sola riga di codice.

Presenta un design accattivante, che pone una domanda alla volta come in una vera conversazione, i typeform sono coinvolgenti e divertenti da completare. Grazie a questa combinazione, i typeform hanno un'ottima percentuale di completamento, il che significa che si possono ottenere più risultati e migliori.

A differenza dei moduli tradizionali, sono più agili e visivi, con l'obiettivo che l'intervistato si diverta e fornisca quindi risposte migliori.

ESEMPIO



Si può scegliere tra i vari formati:

- Quiz maker
- Survey maker
- Form builder
- Poll maker
- Test maker

PRO



Tutte le funzionalità di Typeform si trovano nell'area di lavoro, dove si può iniziare a creare il primo modulo da zero o scegliendo tra i modelli predefiniti disponibili. Dalla "Galleria dei modelli" è possibile scegliere tra diverse categorie e filtrare i risultati in base al formato che interessa di più. È possibile visualizzarlo in anteprima e, se si è convinti, cliccare su "Usa questo modello". Quando si scrive una domanda, la piattaforma offre la possibilità di scegliere tra diverse opzioni, ma è anche possibile scriverla da soli.

CONTRO



Il piano gratuito offre alcune funzioni (come 10 domande per modulo, 10 risposte al mese). Se si vuole fare un upgrade, è necessario ottenere un piano a pagamento.

È abbastanza costoso se non si ha bisogno di fare ricerche ogni mese.

Typeform non offre attualmente un modo per prevenire automaticamente gli invii multipli.

SUGGERIMENTI



Vi consigliamo di impostare le auto-notifiche, per ricevere una notifica via e-mail ogni volta che qualcuno invia il vostro modulo di candidatura.

È progettato per funzionare solo con una connessione a Internet.

FONTI RISORSE



- <https://www.typeform.com/>

PARTNER



**Faculty of
Mathematics
and Informatics**



TOOL KIT



VIDEOSCRIBE

Disclaimer:

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

OBIETTIVO

SCOPO   

Coinvolgere il proprio gruppo con video creativi.

DESCRIZIONE

ISTRUZIONI   

Un software di animazione facile per realizzare video con lavagna. VideoScribe è un software di animazione video scaricabile che consente di creare video coinvolgenti in pochi minuti.

Da un'idea a uno storyboard completo, utilizzate VideoScribe per creare animazioni 2D, presentazioni video e altro ancora... Le possibilità sono infinite!

Con VideoScribe è possibile creare qualsiasi cosa, compresi video esplicativi animati, video di animazione su lavagna, video di marketing, video di cartoni animati, video di scarabocchi, ecc.

ESEMPIO



Si possono creare:

- Animazioni whiteboard
- Video esplicativi
- Animazioni promo
- Marketing video
- Webinar
- Blog
- Template library

PRO



Con pochi clic è possibile aggiungere rapidamente immagini animate, testo, musica e voce fuori campo. Utilizzando questo strumento sarete in grado di creare video animati sorprendenti.

Trascina e rilascia per creare fantastici video esplicativi, animazioni whiteboard, video promozionali, video didattici e molto altro ancora.

Producete un numero illimitato di video con un abbonamento. È possibile accedere a modelli modificabili.

CONTRO



È possibile:

- Lavorare offline
- Rimuovere il watermark di Video Scribe
- Scaricarlo su più dispositivi
- Assistenza online illimitata

Ma solo con un abbonamento.

SUGGERIMENTI



Siate creativi e dedicate un po' di tempo alla creazione dei vostri video.

La versione di base è gratuita, mentre le altre sono a pagamento.

FONTI RISORSE



- <https://www.videoscribe.co/en/>
- <https://www.videoscribe.co/en/using-videoscribe/>

PARTNER



Faculty of
Mathematics
and Informatics

